

**max
select**

НОУТБУКИ

Тонкие, лёгкие, беспроводные.

Максимальные возможности, которые вы ожидали от портативных компьютеров.

TravelBook M5Wide, TravelBook X7/X7+, TravelBook Z4 на базе технологии Intel® Centrino™ для мобильных ПК.



TravelBook **M5Wide**

Широкий дисплей (соотношение сторон **15:10**) для комфортного просмотра DVD

Мощная видеокарта NVIDIA GF FX 5200Go с 64Mb DDR с поддержкой DirectX 9 - для современных игр.



TravelBook **X7 / X7+**

Дисплей с диагональю 15".

Разрешение 1400x1050 точек - на **87%** больше информации, чем при разрешении 1024x768.

Мощная видеокарта ATI Mobility Radeon 9600 / 9700 с 128 Mb DDR с поддержкой DirectX 9 - для современных игр.



TravelBook **Z4**

Встроенная видеокарта и батарея повышенной емкости обеспечат **длительное** время автономной работы.

Биометрическая система идентификации поможет сохранить конфиденциальные данные.

www.maxselect.ru



Привет!

Давай не будем создавать иллюзий: каждый месяц игр выходит больше, чем нормальный человек может пройти или даже бегом просмотреть. Когда в жизни молодого, увлеченного играми мужчины появляется еще интересная работа, серьезные отношения с девушкой, добрая традиция пить с грузьями пиво по пятницам и шикарный, но немного негоделанный ремонт в ванной, остается только... совмещать игры с работой, отношениями, пивом и ремонтом.

Счастливая возможность урвать время для игры между гелами и отчетами о них появилась у нас вместе с российским релизом *Laser Squad Nemesis*. Вести на городских улицах полномасштабные боевые действия с применением лазеров и реактивных гранатометов, да еще в оконном режиме (легко прятать от босса) и с ходами по e-mail (отстрелялся, пошел на совещание, принял новый бой) - это твердый «Выбор Редакции».

Все мои знакомые игроманы-«женатики» рубятся в многопользовательские ролевые игры. Кто в *Lineage II*, кто в «Срепу», кто в *Ultima Online*, но непременно — в ролевые и онлайнные. Уж не знаю, является ли многодневное прокачивание одного и того же персонажа одной и той же игры залогом стабильности отношений в семье; или сражения бок о бок с другими интернет-бойцами восполняют главе семьи нехватку общения с грузьями, но статистику не обманешь. Не мудрствуя лукаво, мы посвятили глобальным многопользовательским играм весь раздел Preview.

Кстати, о грузьях — мы ввели специальную рубрику «Ящик пива», помогающую этот самый ящик выигрывать у твоих приятелей на спор. В этом номере получить аперитив к креветкам поможет трюк от Полосатого — наш знаменитый кибер-спортсмен поделился хитростью только после того, как я прогул ему в *UT 2004* со счетом 147:-2.

Другими словами, да же если у тебя не найдется времени посмотреть великолепные *Thief: Deadly Shadows*, *Suffering* и *City of Heroes*, развлечения на месяц мы тебя обеспечили — ни в коем случае, заметь, не помешав работе, пиву и отношениям!

P.S. Ах да! О ремонте в ванной мы обязательно поговорим с тобой в следующем номере.

ВЛАДИМИР РЫЖКОВ

ИСПОЛНЯЮЩИЙ ОБЯЗАННОСТИ
ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

МИР КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

COMPUTER *Russian Edition*
GAMING
WORLD

ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

07(26), июль 2004

РЕДАКЦИЯ

И. О. глав. редактора
Владимир Рыжков ryzhkov@cgw.ru
Редактор **Анна Заболотная** zabolotnaya@cgw.ru
Редактор **Ян Масарский** masarsky@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Сергей Долинский** dolser@cgw.ru
Редактор **Ваня Каракасиян** (CD) cd@cgw.ru
Литературный редактор **Диана Шириева**
Переводчик **Лев Емельянов** lev@gameland.ru
Дизайнер **Антон Зотин** zotin@gameland.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Подписка **Алексей Попов** popov@gameland.ru,
Региональное розничное распространение
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванг Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
г. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Борис Скворцов
Издатель
Юрий Поморцев

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий
Издательский директор
Евгений Аглеров
Издатель
Николай Федулов

(game)land



Журнал «Computer Gaming World
Russian Edition» издается по лицензии
Ziff Davis Media, Inc. 28 East 28th Street,
New York, NY 10016, US

The Russian Edition of Computer Gaming World is published under license from Ziff Davis Media, Inc. Editorial items appearing in Computer Gaming World that were originally published in the U.S. Edition of the Publication are the copyright property of Ziff Davis Media, Inc. Copyright (c) 2002 Ziff Davis Media, Inc. All rights Reserved. Computer Gaming World is a trademark of Ziff Davis Media, Inc.

Типография ОУ **ScanWeb**, Korjalankatu 27,
45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Computer Gaming World, Russian Edition» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Вселенная Divine Divinity... 20 лет спустя

BEYOND DIVINITY™

ОКОВЫ СУДЬБЫ

ВСТРЕЧАЕМСЯ СОВЕРШИТЕСЬ АВАТАР

ВСТРЕЧАЕМСЯ СОВЕРШИТЕСЬ АВАТАР



АВАТАР

Товар сертифицирован. По вопросам отзовов обращайтесь по тел.: (812) 70 10 91, e-mail: buka@buka.ru

бука
бука. это планшеты
www.buka.ru



Содержание

Июль 2004 №07 (26)

8

2 Вступительное слово

В жизни каждого мужчины настает момент, когда ее становится сложно совмещать с играми.

16 Papar

В этом выпуске «**Papara**» — компьютеры, управляемые силой мысли, инопланетные АТХ-корпуса, супергеройские комиксы, содержимое головы Питера Молинье из **Lionhead Studios** и многое другое.

30 Preview

Тема рубрики — «**Страсти по MMORPG**». К выходу готовится целая охапка громких онлайн-ролевых проектов. Мы собрали их в одном журнале и разобрали по косточкам, чтобы вскрыть все недостатки и достоинства.

56 Review

В этом номере — **City Of Heroes**, лучшая онлайн-многопользовательская игра сезона в комплекте с шикарной RPG **Beyond Divinity** и **Laser Squad Nemesis**, безжалостным убийцей рабочего времени.

84 Том против Брюса

Эксперты **CGW** сразились в **Unreal Tournament 2004** и выяснили, кто из них играет хуже.

100 Tech

Рассказываем: Клавиатуры и мыши; **Сгелай сам:** Собираем недорогой игровой компьютер; Заменяем графическую плату; **Первый взгляд:** **LG FLATRON L1930P** — не соглашайся на экран меньше 19 дюймов; **BenQ FP783** — быстрый монитор с секретом.

112 Правда жизни

По ту сторону экрана все мы сотни раз глотали боевые стимуляторы, магические эликсиры, использовали армейские аптечки. В статье «**Твое здоровье!**» **CGW** разобрался, какие стимуляторы можно достать здесь, в реальном мире. Статья «**Ножички: Разрежь и властвуй**» продолжает ретроспективный цикл «**Игры грезних**» о лучших подходах к организации геймплея.

В рубрике «**Гульнули**» наши корреспонденты отчитываются о деловых поездках в Китай и Турцию.

128 Заключительное слово

Редактор **CGW** **Аня Заболотная** прощается с читателями и уверяет, что ад существует.

Светлого будущего — не будет. Оно будет исключительно мрачным, но интересным. «**Саботаж**» добрался до наших винчестеров — и оказался одной из самых крепких ролевых киберпанк-игр отечественного производства.

■ ИГРА С ОБЛОЖКИ

Саботаж: Кулак Империи

Thief: Deadly Shadows

Кто это крадется кошачьей походкой, избегая встречи со стражниками? Кто ковыряется в замке отмычкой? Кто прошмыгнул мимо зевающего горожанина, который через пару минут удивится — куда подевался кошелек? А, это всего лишь вор. Всего лишь? Ну уж нет. Это — Гарретт.



60

AirStrike II

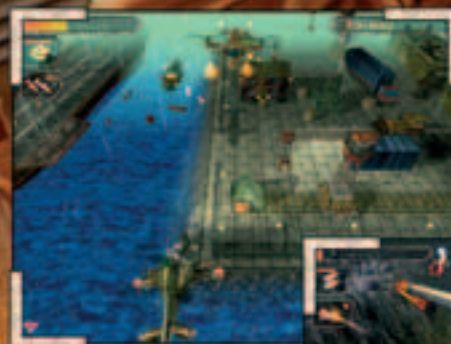
Акелла

КРЫЛАТАЯ МЯСОРУБКА II

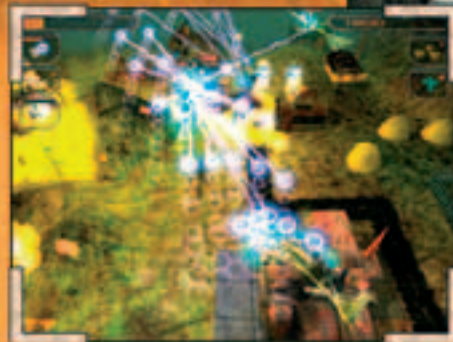


Ваше начальство посылает вас на борьбу с очередными злодеями, до зубов вооруженными запрещенным всеми международными конвенциями оружием. Противники опасны как никогда, а их концентрация на квадратный метр местности превышает все разумные пределы. Впрочем, и вы не лыком шиты - в мощности и огневой силе ваш вертолет может соперничать с иной эскадрилей. Так что пристегните ремни и вперед, на борьбу с мировым злом!

- ★ 18 уровней с тремя боссами, пять видов ландшафта.
- ★ Более сотни противников, шесть моделей вертолета.
- ★ Десять видов оружия, пять видов ракет и 15 бонусов.
- ★ Ночные миссии и меняющиеся погодные условия.



DIVO GAMES



pc cdrom

© 2004 "Akella", © 2004 "Divo Games"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



Акелла



PREVIEW

- 30 Vanguard: Saga of Heroes
- 32 Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed
- 34 Tabula Rasa
- 36 EverQuest II
- 38 The Matrix Online
- 40 World of WarCraft
- 44 Auto Assault
- 46 Guild Wars
- 48 The Saga of Ryzom
- 50 Imperator
- 51 Anarchy Online: Alien Invasion
- 52 Dark Age of Camelot: New Frontiers
- 53 Ragnarok Online
- 54 Final Fantasy XI: Chains of Promathia
- 55 Project Freedom
- 55 Children of the Nile
- 55 The Guy Game

REVIEW

- 8 Саботаж: Кулак Империи
- 56 City of Heroes
- 60 Thief: Deadly Shadows
- 64 Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
- 67 Laser Squad Nemesis
- 68 The Suffering
- 71 Nitro Family
- 72 True Crime: Streets Of LA
- 74 Lineage II: The Chaotic Chronicles
- 77 Warlords Battlecry III
- 80 Beyond Divinity



Акелла

FOREVER WORLDS

Другие миры

THE
ADVENTURE
COMPANY

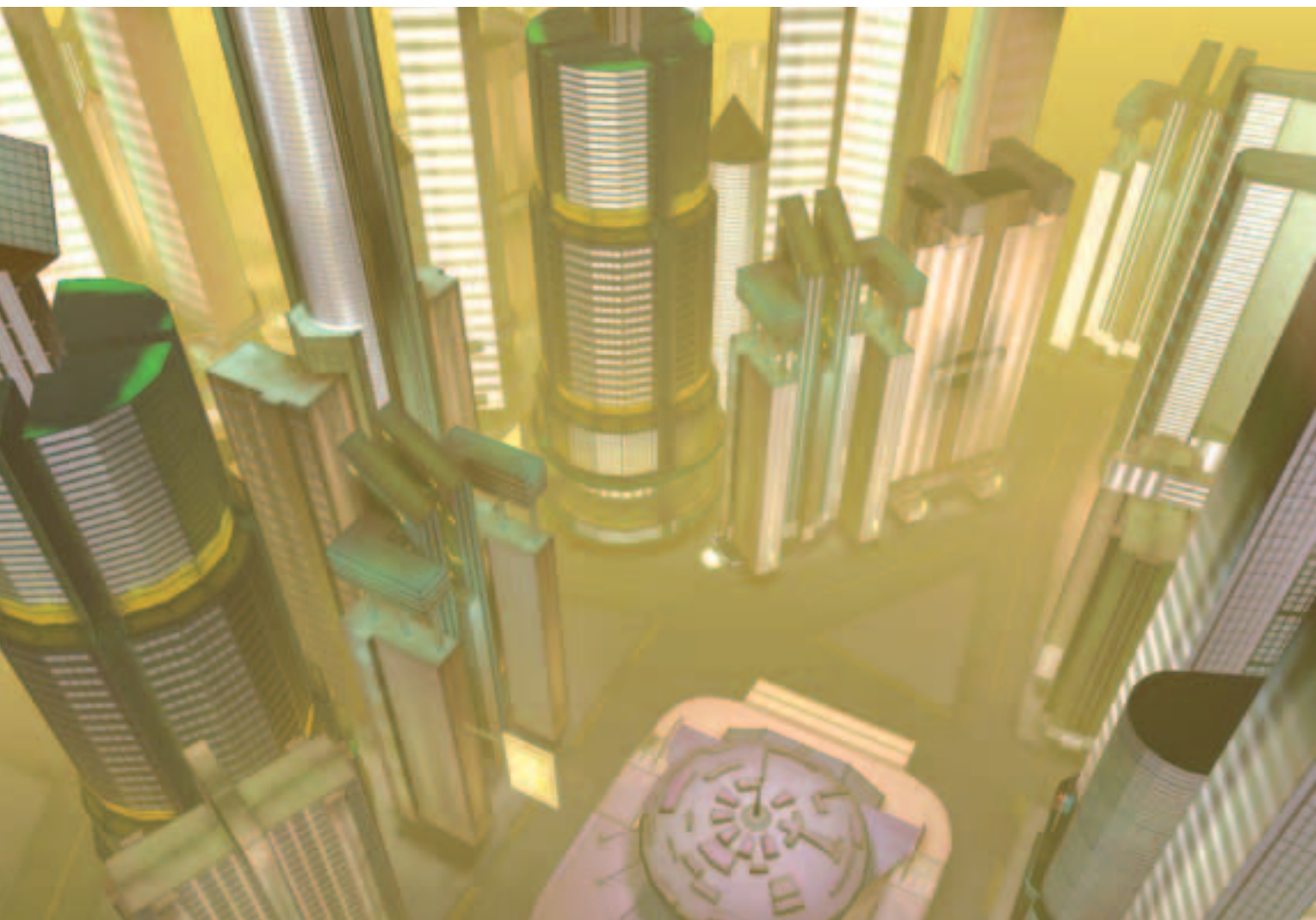


Во время раскопок всемирно известный палеонтолог Док Мэйтланд находит то, что он искал всю свою жизнь - древнее мифическое дерево, об истинной магической силе которого он даже не догадывается. Когда Док безвестно исчезает, его дочь Нэнси и ее партнер, детектив-археолог Джек Лансер отправляются в джунгли Амазонки на поиски ученого...

- Приключенческая игра с видом от первого лица отправит игрока в путешествие по сюрреалистичным мирам.
- Магия и фантазия мирно соседствуют с неординарным юмором и неповторимым сюжетом.
- Игрок не только исследует красивые и экзотические локации, но и путешествует во времени.
- Фотореалистичная графика на основе Virtool Engine

© 2004 "Akella", © 2004 "The Adventure Company", © 2004 "Hexagone"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614





ИЗДАТЕЛЬ: Акелла РАЗРАБОТЧИК: Avalon Style Entertainment ЖАНР: RPG / FPS ТРЕБОВАНИЯ: Pentium 3 500 MHz, 256 Mb RAM, 32Mb Video, 1.5 Gb на диске
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Pentium 4 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb Video MULTIPLAYER: нет

Саботаж: Кулак Империи

Кекс в большом городе

Расклад классический. Межгалактическая Империя наплогдила колоний, а колонии — возьми да соберись в Конфедерацию Независимых Миров. В результате долгой войны перевес оказался на

стороне Конфедерации. Империя ослаблена, но не повержена. Имперская Секретная служба готовит серию провокаций и терактов, дабы ослабить противника изнутри. И вот, один из секретных аген-

тов Империи прибывает в столицу Конфедерации, Miracle City. Его цель — взорвать завод по производству синтетической пищи с психотропными добавками (ням-ням!). Так начинается «Саботаж».



Трехсотлетию Волжского автозавода посвящается



С корабля на бал

Роль агента исполняет, разумеется, игрок. Выбрав героя мужской или женской разновидности (не сильно влияет на игру), можно приступить к генерации персонажа на свой вкус или выбрать из двух уже готовых. Нажимаешь «старт» — и перебрался в Miracle City, вполне оправдывающий свое название населенный пункт. Гигантские здания, острые углы, неоновые огни — все, как полагается в футуристическом мегаполисе. По стилистике напоминает фильм «Вспомнить все». Для такого большого города народу и машин на улицах явно маловато, но проявим

снисхождение к ограниченным ресурсам наших компьютеров.

От командования поступает указание встретиться с неким Рогом из бара Take It Easy — он может оказаться полезен. Так начинается длинная череда заданий (никаких побочных квестов — идешь как по рельсам) — поговори с тем-то, окажи ему услугу, сбегай туда, принеси то, теперь поговори вот с этим. Задачи вполне логично вытекают друг из друга, складываясь в хоть и банальную, но довольно связную сюжетную линию. Если основной квест тебе наскучил, можно просто пошататься по городу — шпану пострелять или заняться торговлей/шоппингом.

**Обилию
сексапильных
(хотя по большей
части страшненьких)
девиц в игре
уделено особое
внимание**

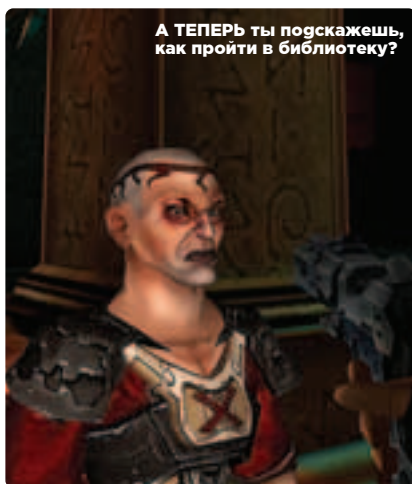
Миссии, в основном, сводятся к геноциду в пределах отдельной локации, хотя встречаются и простые «курьерские» квесты. Порой тебя будут сопровождать груженные силы в количестве одного-двух человек — неплохое подспорье в бою.

Дважды за игру можно самому выбрать дальнейшие действия — ▶



Это медленный танец





А ТЕПЕРЬ ты подскажешь, как пройти в библиотеку?



Страх и ненависть в Лас Вегасе

■ остаться на стороне Империи или перейти под флаги Конфедерации, а потом либо сохранять ей верность до конца, либо записаться в лагерь Повстанцев. Сделанный выбор определит одну из трех возможных концовок.

Кострома. мон амур

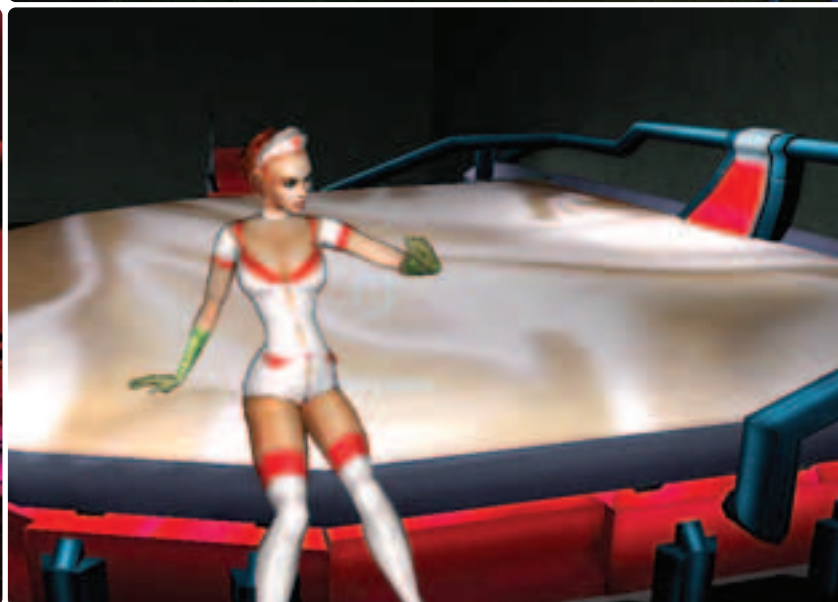
Город поделен на 19 районов, каждый со своим архитектурным оттенком — деловой центр, индустриальный, трущобы, жилые кварталы. Есть даже нечто вроде квартала Красных фонарей — обилию сексапильных (хотя по большей части страшненьких) девиц в игре уделено особое внимание. Богрой трусцой — пока нет денег на машину — ▶



Опять горячую воду отключили



Любовь с первого взгляда



Акелла

SABOTAGE

САБОТАЖ

BREAK THE RULES!



"Саботаж" - ролевая игра с видом от первого лица, основанная на взаимодействии с NPC и выполнении заданий, в числе которых - саботаж, спасение, сбор информации, разведка, а также кражи и убийства. Среди особенностей игры - сильная боевая система и обширные возможности развития персонажа.

- Непредсказуемый сюжет с тремя вариантами концовки;
- Реалистичная анимация лиц персонажей и физическая модель;
- Более 150 видов NPC, противников и монстров;
- Семнадцать миссий, более сорока часов геймплея;
- 25 видов оружия в шести классах (обычное, тяжелое, энергетическое, бомбы, оружие ближнего и рукопашного боя).



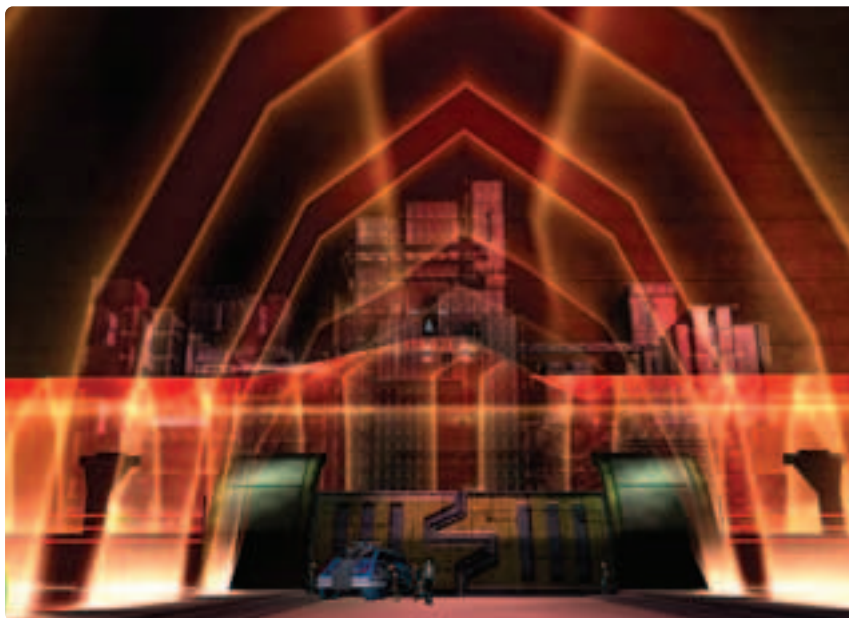
© 2004 "Akella", © 2004 "Avalon Style Entertainment"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, отзовная продажа: (095)363-4614



РАЗГОВОР ПО ДУШАМ

Десятка лучших фраз, которыми в *Miracle City* принято отшивать незнакомых секретных агентов.

1. Попробуйте сзади;
2. Спросите лучше у того большого парня;
3. Да уйди ты с глаз моих!
4. На кого вы работаете?
5. Я бы помог, но я ничего не знаю;
6. Если я буду болтать, у меня могут быть неприятности;
7. Кто тебя послал?
8. Понятия не имею;
9. У меня назначена встреча, и я опаздываю;
10. Иги вон!



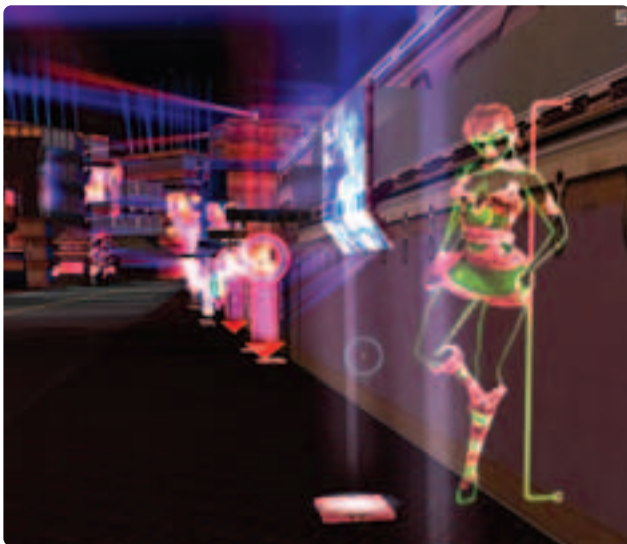
от края до края района бежать по прямой минуты 3-4. Этот факт делает приобретение автомобиля загадкой номер один. Обзаведясь железным другом, можно даже поиграть в некое подобие *Carmageddon*. Правда, силы правопорядка будут возражать, и лучше с ними не спорить. Меряться силами со спецназом, в общем, не рекомендуется. Среди прохожих, кстати, попадается немало колоритных личностей, украшающих собой футуристические ландшафты. Украшение — это, к сожалению, единственная их функция. Жители города почему-то

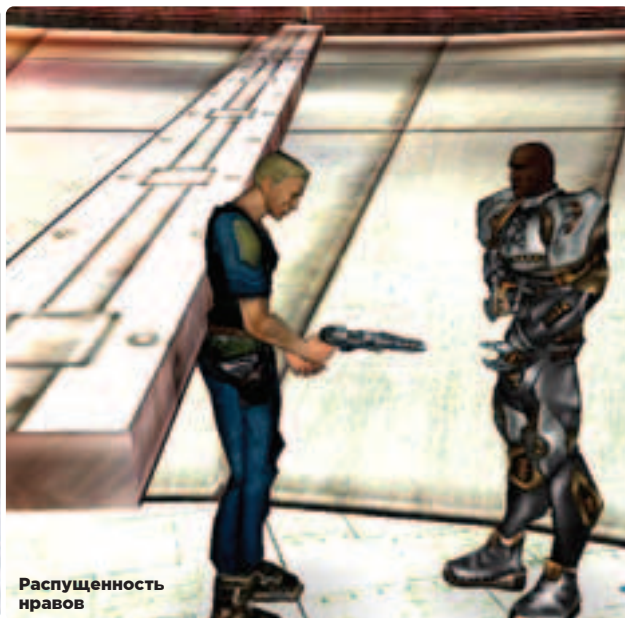
крайне недружелюбны. Смысл всех их фраз сводится к тому, что разговаривать они с тобой не будут.

Многогранная личность

Секретному агенту Империи полагаются пять первичных атрибутов (сила-ловкость-etc.), которые определяют вторичные (HP-броня-etc.). Чтобы не скучать при получении уровня, существует также 12 скиллов — 6 на каждый класс оружия и 6 на прочие RPG'шные нужды. На каждом уровне дается по одному очку на атрибуты и скиллы.

Уровней в общей сложности 300 и каждый скилл можно прокачать до 300% — перспективы просто захватывающие. Особенно если учитывать, что в игре можно порадовать себя повышающими атрибуты/скиллы имплантами и татуировками. Помимо пассивных умений типа регенерации маны-здоровья у героя есть три спецспособности — лечение, невидимость и некий Gala-Haste, на поверку оказавшийся все тем же slo-mo. Поскольку враги на удивление маневренны, и из-под прицела уходят прямо-таки мистическим способом, slo-mo бывает очень полезен.





Распущенность нравов

Морковь почему брали?

В игре предусмотрено около сотни различных зданий, куда можно заходить. Большую их часть придется очистить от персонала — по специальному квесту; в остальных обитают сюжетно необходимые персонажи или, может, завалялась какая-нибудь ценная вещичка. Помимо баракла, любезно предоставляемого трупами, в городе есть чем затовариться. 25 видов устрашающего оружия — попадаетесь экзотика типа лазерного меча (джедайский привет!) или перчатка с

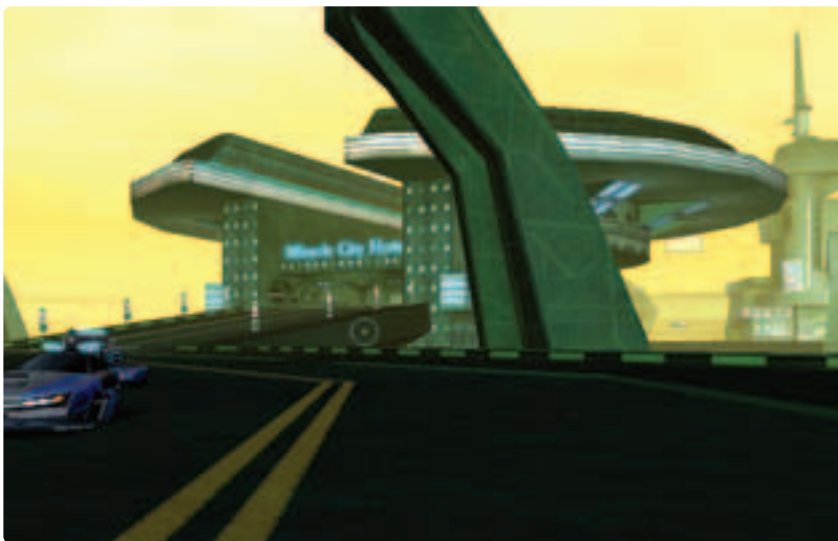
лезвиями а-ля Фредди Крюгер. 12 типов стильной брони украшают бойца невидимого фронта — жаль, увидеть можно только в inventory. В отдельных местах можно разжиться имплантами и татуировками.

10 старушек — рубль

В игре есть смена дня и ночи, играющая не только эстетическую роль. Днем на улицах тихо, и даже гангстеры ведут себя пристойно. А вот ночью царит такой разгул преступности, какой не то что Люберцам — Чикаго 30-х годов не

Ночью здесь царит такой разгул преступности, какой не то что Люберцам — Чикаго 30-х годов не снился. Толпы бандитов, хулиганов и бомжей месяц друг друга на проспектах, нападая на всех в пределах видимости





■ снился. Толпы бандитов, хулиганов и бомжей месят друг друга на проспектах, нападая на всех в пределах видимости. В районах поприличнее их быстро валит полиция, но там, где ее нет, эту почетную миссию можешь выполнить ты. Много экспы или особо ценного оружия уличная шпана не приносит, зато ее человеческие ресурсы бесконечны — заводятся от сырости, должно быть. Основной массив экспы приходит из главного квеста — «уличный фриланс» служит лишь для забавы.

Любовь и тайны Miracle City

«Саботаж» — не столько игра, сколько «жвачка с сюжетом». Простенький hack'n'slash по-киберпанковски. Здесь не наго ни наг чем гудать, ничего не наго решать. Задания несложные, враги умирают легко. На экране что-то происходит, экспа капает, и, главное, для этого совершенно не нужно напрягаться. Подобно не самым омерзительным сериалам, которые показывают по телевизору поздно ночью и под ко-

В игре около сотни различных зданий, и почти все из них придется очистить от персонала

торые иногда очень приятно бывает уснуть, «Саботаж» предоставляет аналогичную услугу. Погонять после рабочего дня что-то осмысленное, но не напряжное — с этой функцией игра вполне справляется.

✉ Игорь Журский



Вердикт ★★★★★
Крепкая киберпанк-RPG
отечественного производства



☹ Мужик! Где здесь улица Вязов?



ВОЛКИ, ВОЛКИ...

Неприятная история приключилась с Энтони Джонсом из Флориды. Зайдя к другу в гости, он решил позвонить коллеге — в ресторан, где тот работал поваром. В процессе разговора Энтони вдруг прокричал: «В здании бомба! В здании бомба! Всем нужно сматываться!». Коллега воспринял эти слова серьезно. Вызвали полицию, эвакуировали посетителей; саперы обыскали здание. Бомбы найдено не было.

Полиция проследила звонок и вскоре уже была на пороге дома, где находился Энтони. На допросе подозреваемый заявил, что фразы

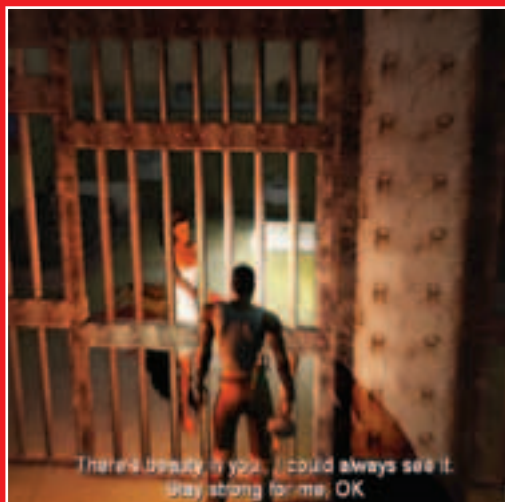
про бомбу была адресована ребенку, с которым он играл в *Grand Theft Auto: Vice City*, и относилась исключительно к игре. Тем не менее, ему было предъявлено обвинение — ложное сообщение о заложенной взрывчатке классифицируется как уголовное преступление второй степени и карается лишением свободы на срок до 15-ти лет. В данный момент он выпущен под залог в 5003 \$ и ожидает суда.

Остается вопрос: почему гети играют в *GTA: Vice City* — игру с рейтингом 'Mature', — и где это в *Vice City* подобная фраза может хотя бы отдаленно напоминать полезный совет играющему?



ИСПРАВИТЕЛЬНО-ИГРОВОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

Заключенные одной из лондонских тюрем скоро смогут скрасить тюремный досуг видеоиграми. Консоли, включая PlayStation и PlayStation 2, утверждены руководством тюрьмы как часть программы вознаграждения за хорошее поведение. Среди счастливиц окажется Иэн Хантли (Ian Huntley), который в прошлом году жестоко убил двух 10-летних девочек. Заключенные получат новые приставки и игры к ним прямо в камеры.



The Suffering — однозначный тюремный хит.

СВЕЧНОЙ ЗАВОДИК 3D



Компания Linden Labs из Сан-Франциско продает земельные участки в MMORPG Second Life — один акр виртуального чернозема стоит 550 \$. Счастливый собственник становится обладателем всех прав на участок — включая строительство сооружений и продажу третьим лицам. Что примечательно, сбор налогов на виртуальную землю уже практически превысил прибыль компании от абонентской платы за игровой сервис. Также за 980 \$ можно приобрести целый остров, содержание которого обойдется еще в 195 \$ каждый месяц.





20

История о призраке
Консоль Phantom существует, мы проверили



27

Игровое чтение
Игры по комиксам — это еще куда ни шло, но комиксы по играм...



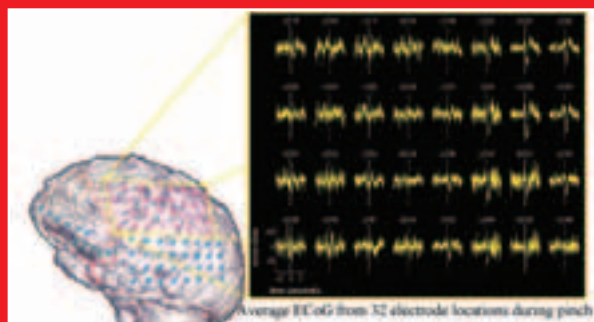
28

Карманные страсти
Производители портативных игровых устройств борются за наши кошельки

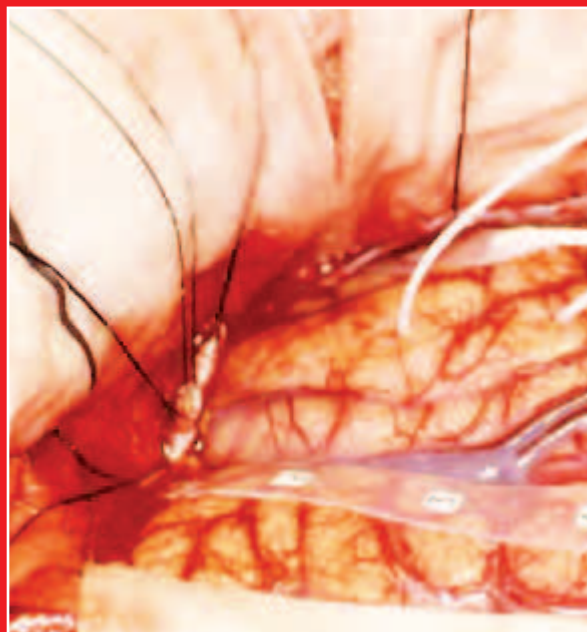
ДУМАЙ НАЛЕВО

То, о чем еще продолжают писать фантасты, уже стало реальностью. Компьютером можно управлять силой мысли.

Ты наверняка сталкивался с электроэнцефалографией — технологией, применяемой при разного рода обследованиях и диагностике. На тебя надевают шапочку с электродами, которые улавливают сигналы твоего мозга. Электроэнцефалография — более продвинутая технология. Электроды размещаются не на поверхности черепа, а прямо на коре мозга, что позволяет улавливать сигналы с гораздо большей четкостью и точностью.



Группа исследователей из Вашингтонского университета имплантировала электродные сетки в мозг четырем пациентам (с их согласия, разумеется). Пациентов попросили выполнить ряд задач на движение, речь и воображение — пошевелить разными частями тела, произнести определенные слова, представить некий объект. Определив, какие участки мозга становятся активными при выполнении той или иной задачи, ученые соответствующим образом настроили специальный интерфейс между мозгом и компьютером. После чего попросили пациентов сыграть в простенькую компьютерную игру, где



нужно двигать курсор к одной из двух целей — вверх или вниз. Пациентам нужно было лишь представить себе движение, но не выполнять его. Эта задача была выполнена — в 75% случаев силы воображения было достаточно, чтобы отправить курсор к нужной цели. Технологию продолжают дорабатывать — ставятся более сложные задачи уже в двух измерениях. Видимо, не за горами тот день, когда киберимпланты и машинно-мозговой интерфейс станут столь же привычными, как программы распознавания голоса. И канет в Лету классическая раскладка управления WASD в шутерах.

Поговори с ослом по душам

Выслушав ряд претензий в отношении одноклеточности *Dungeon Siege*, Gas Powered Games решила полностью переделать все, что вызывало раздражение у преганных игроков. В числе наиболее серьезных изменений значатся увлекательный сюжет и возможность общаться с попутчиками, позаимствованная из нетленных шедевров BioWare. Нас ждет все то, чем была так богата серия *Baldur's Gate*: ссоры, интимные отношения, дурацкие вопросы, жалобы, здоровый пессимизм и ответная реакция на некоторые события. Без внимания не осталась и ролевая система, которая теперь будет

больше похожа на деревья *Diablo 2* сотоварищи. В качестве дополнительного развлечения в кармане протагониста заведется домашнее животное, требующее внимания и своевременной кормежки. Погресшего котенка можно будет использовать вместо пары нерадивых спутников. Из прочих мелочей — повышенная активность окружающего мира, поумневший AI, приятная для глаз анимация моделей и традиционная дополнительная кампания, рассчитанная на прохождение в тесном кругу единомышленников. Успеть со всеми вышеперечисленными вкусностями Gas Powered Games надеется к осени сего года.

ХАЙ-ТЕК

Инопланетные технологии

Революционное железо от маститого производителя

Прошедшая выставка E3 ознаменовалась целым рядом громких анонсов. Много шума на ней нагелали приставки Sony PSP и Nintendo DS, но за пояс всех заткнула компания Alienware — она представила революционную технологию Video Array, на основе которой будет создана новая линейка ее компьютеров под названием ALX. Потрясенной публике сообщили, что новая материнская плата Alienware X2 будет иметь два равноценных слота PCI-Express, что позволит вставить в нее сразу две видеокарты и радикально улучшить качество выводимого на монитор изображения.

Результаты конкретных тестов пока не обнародованы, но представители Alienware утверждают, что прирост производительности составит порядка 50 процентов. Показанная за закрытыми дверями демка подтвердила самые смелые заявления и убедила даже нас — закоренелых скептиков.

Как это работает?

Программисты Alienware разработали специальный софтвер, выполняющий функцию посредника между игрой и грайверами видеокарты. Он разделяет сигнал на две части и посылает каждую на отдельную видеокарту. Соответственно, каждая карта посылает собственный видеосигнал на изобретенный Alienware «блок слияния», в котором раздельные сигналы вновь комбинируются в единое изображение. Самое замечательное то, что технология Video Array сможет работать с ЛЮБЫМИ двумя оригинальными видеокартами, на которых установлены стандартные грайверы их производителя.

Основой материнской платы X2 служит чипсет Intel Tiumwater. Плата включает два слота PCI-Express, а также поддерживает два процессора от Intel, память DDR2-400, SATA RAID, гигабитный Ethernet и звук в формате 5.1 Dolby Digital.

Куда девать мощность?

Учитывая и без того высокую производительность последних видеокарт от ATI и Nvidia, загадился резонным вопросом: не является ли изобретенная Alienware технология еще одним «супер-наворотом», который не имеет реального практического значения? Быть может, это просто очередной overkill? Директор Alienware по маркетингу Брайан Джойс (Brian Joyce) предельно категоричен: «Качество графики в современных играх сдерживается, главным образом, недостаточной производитель-

ностью железа». Из гальнейших слов мистера Джойса следует, что потребности Far Cry и бугущих титанов, вроде Half-Life 2 и Doom 3, превосходят возможности даже новейших плат от ATI и Nvidia. Джойс подчеркивает, что технология Video Array позволит запускать все эти игры в высочайших разрешениях и с максимальными графическими настройками. Разумеется, машины, сделанные с использованием Video Array, будут стоить весьма недешево — по меньшей мере, 4 000 \$. (Просто прикинь, на сколько могут потянуть две новейшие PCI-Express видеокарты, система водяного охлаждения и мощный блок питания). Первые компьютеры новой линейки Alienware должны появиться в продаже в конце этого года.

✉ Уильям О'Нил



1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕЛИА

Специализированный магазин
в области мультимедиа
Москва — 125080, Мещинский
бульвар, д. 10, стр. 1
125080, Москва, 4-й этаж
ул. Селезневская, 2/1
Тел.: 8800 727 60 07
Факс: 8800 727 44 07
e-mail: 8800 727 60 07

В тылу



Десятки моделей техники:
танки, бронепоезда, пушки,
моторизованные и другие

Динамическое освещение и темнота
делают графику игры живой
и насыщенной

Вы сможете захватить и
использовать в боем линейе
технику, в том числе вражескую

Открытый лок означает, что танк
пуст, вы можете стрелять
из него, и использовать в сражении

Бойцы заняты оружием и экипировкой — это
разно повышает их шансы на успех
в бою



Компьютерное качество кадров,
выстрелы, дымы, огонь и прочие спецэффекты

Удобный интерфейс —
идеальный инструмент для
управления игрой

В игре может быть разрушено
всё: техника, дома, укрепления,
элементы ландшафта

Каждый объект, расположенный
на уровне, может послужить
укрытием для бойцов

В случае отсутствия
укрытия его можно
организовать самому



© 2004 ЗАО "1C". Все права защищены.
© 2004 Компания Best Way. Все права защищены.



■ СЛУХИ

Конфетка или фантом?

Phantom — первая в мире «PC-приставка»

До последнего времени никто не воспринимал всерьез громкие заявления компании Infinium Labs о ее новой чудо-приставке Phantom. Однако на прошедшей выставке E3 публике был показан работающий прототип аппарата. Ты сидишь? Отлично. Так вот, эта штука **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** работает, а благодаря своему элегантному дизайну может стать украшением даже самого навороченного домашнего кинотеатра.

Консоль Phantom оптимизирована для работы с HD-системами (1080x768 пикселей). Мы сыграли на ней в Unreal Tournament 2004 — и она ни разу не тормознула! Причина этого кроется в мощной электронной начинке, спрятанной под корпусом. (Кроме того, компьютер, служащий сердцем Phantom, выдает изображение на телевизор с максимальным разрешением 1080x768, что по нынешним временам совсем не много.) Прилагающееся к приставке странное комбо из мыши и клавиатуры оказалось на удивление удобным и функциональным (несмотря на наш изначальный скептицизм). А ведь мы рубились в UT2004 через Интернет! Единственное слабое место «Фантома» — ценовая политика Infinium Labs. Покупка приставки обойдется тебе в 200 \$ — плюс, придется подписать двухгодичный контракт, ежемесячный взнос по которому будет составлять 30 \$. (Чтобы запускать на Phantom PC-игры, тебе потребуется их провайдер, и, скорее всего, эту функцию возьмет на себя сама Infinium Labs). Список доступных на Phantom игр пока еще окончательно не утвер-

жден, но представители Infinium Labs заявляют, что в него войдут все самые популярные современные тайтлы. Приставка работает на модифицированной версии Windows XP, поэтому, скорее всего, на ней можно будет запускать любые игрушки — вплоть до MMORPG. В стоимость подписки будет входить широкий ассортимент старья (вроде Deer Hunter), а за аренду и покупку новейших хитов



придется выкладывать дополнительные денежки. По всей видимости, их окончательную цену будут назначать сами издатели. Перед тем, как платить за игру, ты сможешь опробовать ее бесплатную демку или арендовать на несколько дней полную версию — чтобы познакомиться с товаром поближе. Очевидно, что цель наблюдаемой в последнее время «консолизации» PC-игр — борьба за кошелек двух больших групп потребителей — казуальных геймеров и людей, которым жалко выкладывать серьезные деньги за современный компьютер. В любом случае, для нас это хороший знак — чем больше конкурентов, тем выше качество их продуктов. Подождем, посмотрим, что будет дальше. Приставка Phantom должна появиться в продаже 18 ноября.

✖ Даррен Глэдстоун

Хороший, плохой, злой

Новости и комментарии с Дикого Запада



Хороший NCsoft

Никому не известный корейский издатель умудрился об-

статьивать ведущие североамериканские компании на их собственном поле! Да еще в таком сложном жанре, как MMORPG! *Guild Wars*, *Auto Assault*, *Tabula Rasa* — все это продукция NCsoft. И, разумеется, суперхит *City of Heroes*. Запуск игры прошел безупречно, армия ее фанатов растет с каждым днем. Браво, NCsoft!



Плохой Игры на CD

Эпоха CD-игр заканчивается. У нас

давнo есть более вместительный и удобный носитель — DVD. Многие современные игрушки занимают так много дисков, что их установка превращается в кошмар, напоминающий о временах, когда игры распространялись на дискетах. Пора апгрейтить компьютер — благо, DVD-привод можно сейчас купить всего лишь за 25-30 баксов. Чем скорее мы все перейдем на новый носитель, тем скорее издатели начнут в массовом порядке выпускать DVD-игры.



Злой Игры от Microsoft на E3

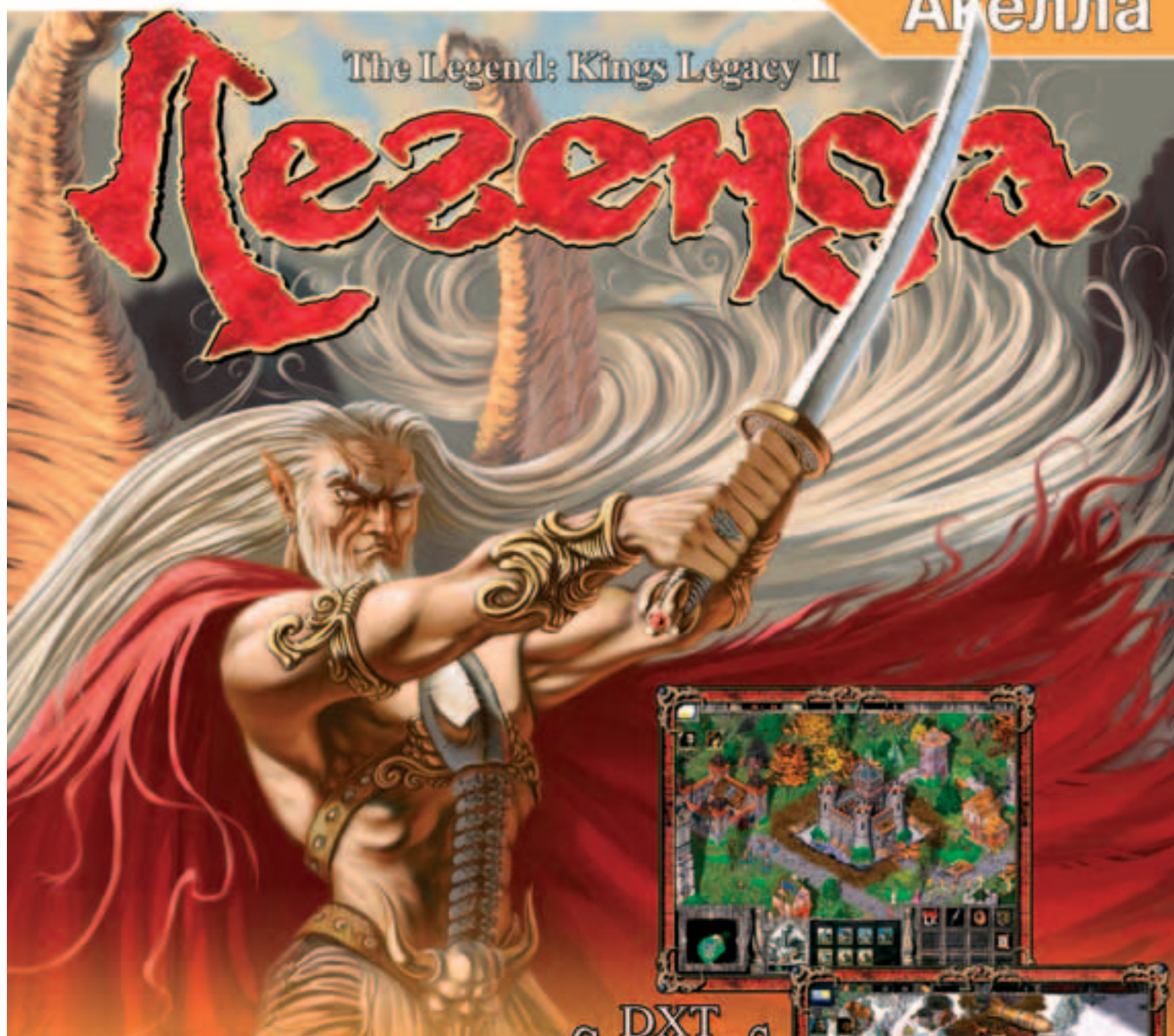
Сразу оговоримся — речь идет НЕ об Xbox-играх. Они-то как

раз выглядели здорово, мы с нетерпением ждем выхода *Jade Empire* и *Halo 2*. Речь о PC-играх — жалких изгоях, обретавшихся в самом дальнем углу шикарного стенда, посвященного Xbox. Сами игрушки, в принципе, были не так уж и плохи — *Dungeon Siege 2*, *Zoo Tycoon 2*, *Vanguard*, — но их было просто неприлично мало.





Акелла

The Legend: Kings Legacy III

Легенда



The Legend - это увлекательнейшая стратегия в реальном времени с элементами RPG и вдохновленным произведениями Дж.Р.Р. Толкиена сюжетом, повествующим о войне, в которой принимают участие четыре уникальные расы. Среди несомненных плюсов игры - неповторимый и разнообразный мистический фантазийный мир, живущий своей жизнью независимо от игрока...

-  Более тридцати карт для сингл-плеера, смена дня и ночи, обилие различных заклинаний
-  Полностью трехмерный ландшафт: леса, пустыни, заснеженные равнины, поля, подземелья, океаны, замки и горы.
-  Сотни юнитов, около 150-ти зданий, более двадцати оригинальных персонажей.
-  Фантастическая музыка и звук

DXT
Computers



pc cd-rom

© 2004 "Akella", © 2003-2004 "DXT ComputerS, spol. s r. o."
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



Акелла

■ СВИДАНИЕ В ОНЛАЙНЕ

Все-таки мы вместе

Компьютерщики и приставочники делают шаг навстречу друг другу

В последнее время приставочники медленно, но все же уверенно осваивают новую для себя территорию, которая традиционно считалась нашей исконной вотчиной, — онлайн. При этом на нас — PC-геймеров — они смотрят с благоговением, ибо мы играем в Интернете уже давно (судя по некоторым моим знакомым — даже слишком давно) и чувствуем себя здесь как дома. Однако, глумясь над глупыми консольными ньюбями, необходимо отгавать себе отчет, что вскоре эти дерганные макаки станут нашими полноправными соперниками (и союзниками!) в онлайн-овых играх.

Сейчас издатели ударными темпами штампуют мультиплатформенные игры, которые позволяют компьютерщикам и приставочникам встречаться в рамках одной многопользовательской сессии. Мы уже гоняем вместе в *Need for Speed Underground*, сражаемся с монстрами в *Final Fantasy XI*, а со временем количество таких игр будет лишь увеличиваться. Но так ли уж это хорошо для нас — PC-шников?

Мы задали этот вопрос Сету Уэлчу (Seth Welch) — заядлому геймеру, в равной степени привязанному и к приставочным, и к компьютерным играм. Выяснилось, что когда Сет в первый раз вышел в Интернет с помощью PS2, он испытал сильнейший культурный шок. «Каждый раз, когда я пытался поиграть в MMORPG на приставке, я попадал в шизофренический мир, где все вокруг вели себя, как идиоты. Люди сквернословили, несли какую-то ахинею и даже не пытались ИГРАТЬ. Они просто валяли дурака, — рассказывает Сет Уэлч. — Я лично считаю, что дело здесь в особенностях менталитета приставочников, который кардинально отличается от образа мышления PC-геймеров».



Приставки для PC-игр

На подходе — две консоли, позволяющие играть в PC-игры на домашнем кинотеатре. В чем же между ними разница?

СОПЕРНИКИ	Phantom	ApeXtreme
ЦЕНА	200 \$ + 30 \$ в месяц	499 \$
ГОТОВНОСТЬ	18 ноября	сентябрь
НАЧИНКА	CPU AMD Athlon XP 2500+ 2.5GHz, 256 MB RAM, видеокарта Nvidia GeForce FX5700Ultra 128 MB RAM, жесткий диск 40 GB	CPU AMD Athlon XP 2000+ 2GHz, 256 MB RAM, видеокарта Nvidia GeForce 4 MX 64 MB RAM, жесткий диск 40 GB
ТИП СОЕДИНЕНИЯ	Весь игровой контент скачивается через выделенную линию; покупка и аренда новейших хитов стоят дополнительных денег (плюс отдельная плата за соединение)	Через модем или выделенную линию скачиваются скрипты для проигрывания купленных в магазине PC-игр
ДОПОЛНИТЕЛЬНО	Элегантный, стильный корпус, никаких дисководов	Старомодный, неуклюжий корпус, который можно также использовать в качестве TiVo и DVD-плеера

Акелла

NITRO FAMILY



Nitro Family - новый убийный шутер на улучшенном движке зубодробительного Serious Sam. Никогда прежде, вы еще не встречали такие шикарные возможности по уничтожению врагов, как здесь. Не забывайте, хватайте в обе руки ваше самое любимое оружие и отправляйтесь на поле боя! Тем более, что и цель благая - спасти своего ребенка, а заодно и все человечество!

- Возможность использовать одновременно сразу два любых вида оружия.
- Закрученный сюжет, дающий фору любому фильму.
- Шикарный выбор разнообразного, а главное оригинального оружия.



WEB
Zen
5/017

© 2004 "Akella", © 2004 "DelphiEye Entertainment"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



❑ Стирая границы...

Билли Пиджеон (Billy Pidgeon), игровой аналитик Zelos Group, уже давно изучает феномен совместного пребывания приставочников и PC-геймеров на просторах *Final Fantasy XI*. Мы тоже решили провести независимое исследование данного вопроса. Войдя в игру, мы неуклюже тыркались, пытаясь разобраться, что здесь к чему, — и каково же было наше удивление, когда самые разные люди (и обладатели PS2, и владельцы PC) начали помогать нам, давали советы и не раз спасали нас от верной гибели. По словам Йасу Куросавы (Yasu Kurosawa), продюсера онлайн-отделения Square Enix U.S.A., издательская компания с самого начала ставила своей целью объединение компьютерного и приставочного рынков, и в Японии эта попытка уже увенчалась полным успехом.

Корпорация Microsoft пока что не

спешит во всеуслышание трубить об исчезновении водораздела между PC- и Xbox-тайтлами, однако, уже известно, что в будущем все больше и больше ее игр будут выходить одновременно для двух этих платформ. Скотт Хэнсон (Scott Henson), менеджер Microsoft по платформенной стратегии, сказал нам буквально следующее: «Разрабатываемый сейчас Microsoft проект «XNA» сделает игры — и компьютерные, и приставочные — более качественными и одновременно универсальными. А в перспективе мы собираемся запустить онлайн-службу, которая позволит PC- и Xbox-геймерам играть вместе». Напоследок приведем еще одно высказывание Билли Пиджеона: «Издатели должны уделять больше внимания портированию приставочных хитов на PC и таким образом постепенно сближать эти столь разные платформы». Пожалуй, лучше и не скажешь. Дашь сближение!

✉ Даррен Глэдстоун

УГОЛОК ПРИСТАВОЧНИКА

Игры, которые не грех позаимствовать у младшего брата

В это трудно поверить, но, как выяснилось, далеко не все хорошие игры выходят на PC. Для нас это известие стало не меньшим шоком, чем для тебя. В этом месяце рекомендуем обратить внимание на:

■ PLAYSTATION 2

Onimusha 3: Demon Siege (PS2)

Какого черта французский актер делает в слэшере, где герой пачками шинкует демонов своим

здоровенным мечом? Хороший вопрос. Однако сомнений нет: это действительно Жан Рено ака Леон собственной персоной, и любой самурай пришел бы в восторг

от тех фрехтовальных па, что он выделывает в Onimusha 3. Интересный факт: играть можно не только за средневекового воина, попавшего в темпоральную аномалию, но и за современного двойника Жана Рено, вооружен-

ного хлыстом. В лучших традициях серии Onimusha игра отличается безупречным стилем, прервосходной графикой и динамичным геймплеем, в основе которо-

го лежат граки на мечах. А если тебе некуда девать лишние геньги, можешь дополнительно прикупить крутейший контроллер под названием Onimusha

3 Soul — здоровенный геймпад в виде пластиковой катаны. В США он стоит порядка 130 долларов.

ТАКЖЕ ДОСТОЙНЫ ВНИМАНИЯ:

EA Sports Fight Night 2004 (PS2, Xbox); *MTX: Mototrax* (GC, PS2, Xbox)

✉ Даррен Глэдстоун



Call of Duty: United Offensive

ИЗДАТЕЛЬ: **Activision** ДАТА ВЫХОДА: **Осень 2004**



Немного истории: 23 августа 1943 года Красная армия, остановив германское продвижение на восток, сама перешла в наступление и освободила Харьков. Так окончилась Курская битва, ознаменовавшая коренной перелом в войне. Начался отход немцев с захваченных территорий - он завершился полным разгромом в мае 1945-го. Помни об этом, когда будешь играть в add-on *Call of Duty: United Offensive*!



Могла ли игра оказаться еще хуже?
Если верить CDV — да

■ НА ЛИНИИ ОГНЯ

Страсти вокруг Breed

Война издателей и разработчиков

Уважаемые издатели, имейте в виду: разработчики терпеть не могут, когда вы без их ведома вносите в игры какие-либо изменения и в таком виде выпускаете их в свет. Именно такая история произошла с шутером *Breed*, изданным немецкой компанией CDV Software.

В ответ на критику по поводу ужасного качества релизной версии (в прошлом номере мы дали ей 2 звезды) студия Brat Designs, разработавшая игру, заявила, что издатель — CDV — внес в игру множество серьезных изменений, включая заново написанные и озвученные диалоги, новые скрипты

и новые, отстойные, текстуры. Кроме того, по словам Brat Designs, в CDV использовали старую версию игрового движка, в которой не было целого ряда важных обновлений. Вот что ответили на это представители CDV: «Мы значительно улучшили продукт студии Brat Designs. Мы считаем, что именно благодаря дизайнерам и программистам CDV в игру вообще стало можно играть. Версия, предоставленная Brat Designs, была, по большей части, совершенно неиграбельной; баланс в ней отсутствовал напрочь, а текстуры были на редкость уродливыми. Голосовую озвучку пришлось полностью переделать — ориги-

нальный вариант был настолько непристойным, что его не пропустило бы Германское агентство по возрастным рейтингам развлекательных продуктов». По поводу текущих и будущих взаимоотношений между двумя игровыми компаниями ходят самые противоречивые слухи. Представители Brat Designs пока что никак не отреагировали на публичный вызов, брошенный CDV: издатель предложил разработчику показать народу «правильные» текстуры и уровни. Впрочем, отстойную игру, скорее всего, уже ничто не спасет. Плохому танцору, как говорится...

✖ Райан Скотт



Разработчики Brat Designs
убегают от реальности

■ ЛЮДИ В ЦВЕТНОМ

Игровое ЧТИВО

Комикс по мотивам City of Heroes

В последние месяцы у Рика Дэкэна (Rick Dakan), одного из создателей *City of Heroes*, совершенно не остается времени на отдых и сон. «Полдня я занимаюсь дизайном игры, а оставшиеся полдня — комиксом», — признается бедняга. Дело в том, что Рик является главой студии Blue King — она будет ежемесячно рассылать подписчикам *City of Heroes* бесплатный журнал комиксов, рассказывающий о важнейших событиях, которые происходят в игре. И это не очередной рекламный трюк! Мы сами поначалу так глумились, но Рик Дэкэн быстро развеял наши сомнения: на самом деле, новый комикс призван, ни много ни мало, сократить разрыв между двумя разными видами искусства (во как!).

В далеком 2000-м Рик Дэкэн был одним из авторов идеи создания «комиксовой» MMORPG *City of Heroes* (ее обзор — в разделе Review). Но примерно полтора года назад он понял, что хочет заниматься не программированием, а сюжетно-литературными аспектами игры. В настоящее время Дэкэн по-прежнему работает в составе Cryptic Studios, его авторству принадлежат описания всех злодейских группировок, имеющих в игре (история создания, цели, миньоны); параллельно Рик Дэкэн занимается еще и написанием «комиксовой истории» *City of Heroes*.

Coming soon...

На момент нашей беседы у Рика Дэкэна уже имелись детально проработанные планы первых пяти выпусков журнала. Первый знакомит читателей с городом Paragon City и тремя главными героями, которых зовут Horus, Арех и War Witch. В последующих номерах сюжетная связь между комиксом и игрой будет становиться все более тесной. Начиная с третьего выпуска в нем будут находить отражение все игровые нововведения (новые злодеи, городские зоны, повороты глобального сюжета).

Возьмем, к примеру, третий и четвертый номера, любезно показанные нам Риком. В них в Paragon City впервые появляется новая группа врагов под названием The Carnival of Shadows — сексуальные геицы в цирковых нарядах. Преставительницы «Карнавала Теней», возглавляемые блестящей Ванесой Де Воре, быстро приобретают в обществе огромное влияние и проникают в высший свет Paragon City. Бугучи превосходными акробатками, циркачки представляют серьезную опасность даже для высокоуровневых героев. Как, впрочем, и члены боевой группировки Praetorians или таинственные технократы из Malta Group...

Есть у журнала Рика Дэкэна и еще одна цель: вдохновить геймеров на подвиги, пободные тем, что совершают герои его комикса. Начиная с пятого номера, в журнале будут публиковаться — в качестве побочных сюжетных линий — истории приключений особо выдающихся игроков *City of Heroes*. Точные детали пока неизвестны, но Рик говорит, что поиск достойных персонажей будет проводиться с помощью встроенной в игру системы обратной связи с геймерами. Кроме того, в каждом выпуске будет отведено по восемь страниц для материалов онлайнового сообщества — описаний крутых героев, статей, написанных игроками, хинтов и прохождений. И кто знает, быть может, со временем зубры CGW станут ведущими авторами этого комикса!.. Следите за рекламой.

✗ Даррен Глэдстоун



■ ПОЗВОНИ МНЕ, ПОЗВОНИ

Все свое ношу с собой

Мобильник — телефон или игровая платформа?

«Дизайнеры Nokia — гении, — заявил представитель компании Стивен Кнафф (Steven Knuff). — Просто наш первый блин вышел комом». В новой версии N-Gage, получившей коговое наименование QD, все недостатки оригинала будут исправлены: при разговоре аппарат не надо будет держать боком, сам он станет значительно легче и компактнее, а главное — при замене игры из него больше не нужно будет каждый раз вытаскивать батарею.

N-Gage QD появится в продаже в начале лета по цене «существенно более низкой, чем у первой N-Gage». Это будет чертовски элегантная и приятная в обращении игрушка: геймпад станет более удобным, экран — более ярким, а в корпусе появится слот, позволяющий без проблем заменять SD-карточки с играми. Конечно, железная начинка — это лишь одна из составляющих успеха. Не менее важной является и другая составляющая — игры. Activision сейчас разрабатывает для N-Gage QD мобильные версии *Call of Duty* и *Spider-Man 2*, а

Sega — внимание! — занимается созданием MMORPG под названием *Pocket Kingdom*. Кроме того, Стивен Кнафф сообщил нам, что релиз следующего поколения N-Gage намечен на начало 2005 года.

Опасная игра на территории Sony

Тем временем, выход страстно ожидаемой геймерами приставки Sony PlayStation Portable (PSP) был отложен до 2005 года, и этим тут же воспользовалась другая компания, решившая угедать Sony на ее собственном поле. Специально разработанная компанией Radixs для мобильных устройств операционная система MXI, по словам ее авторов, сможет запускать 32-битные PC-игры, написанные под Windows, Linux и Java, а также приставочные игры. Иными словами, мы сможем играть в игры для Windows и PS1 на мобильной платформе. Radixs уже заключила контракты с большинством американских провайдеров мобильной связи. Сервис должен быть запущен в июле 2004 года.

MXI не имеет ограничений на размер пересылаемых массивов данных, что делает ее идеальным вариантом для передачи музыки, видео и игр с сервера. Допустим, ты решил сыграть в Madden. Ты заказываешь игру и скачиваешь ее. Для того, чтобы начать играть, тебе потребуются скачать совсем чуть-чуть информации — все остальное

будет госылаться «на лету». Самое замечательное, что эта ОС не является собственностью какого-то конкретного провайдера, и ты сможешь играть мультиплеерные партии с людьми, чьи MXI-устройства подключены к другим сотовым сетям. Неслабо, а?

Какие же игры будут доступны на MXI? По словам представителя компании, это могут быть все PS1-продукты (для их запуска не требуется никакого дополнительного кодига), кроме того, сейчас Radixs ведет серьезные переговоры с EA и Ubisoft — к моменту начала работы сервиса ассортимент доступных игр будет достаточно широким. Тем не менее, невзирая на весь оптимизм представителей Radixs, многие вопросы по-прежнему остаются неясными. Ведь Sony чрезвычайно трепетно относится к охране своей интеллектуальной собственности — все помнят громкие судебные процессы против создателей эмуляторов Bleem и Connectix, в результате которых эти замечательные программы были запрещены. Не постигнет ли Radixs та же печальная судьба? И потом, хотелось бы поконкретнее узнать — КАКИЕ ИМЕННО PC-игры можно будет запускать на MXI? Технические детали операционной системы держатся пока в строжайшем секрете; сотовые компании Sprint PCS и Verizon Wireless также отказываются высказывать какие-либо комментарии по поводу поддержки MXI-устройств. По нашим оценкам, пакеты таких услуг будут стоить порядка 30 \$ в месяц, и если все пойдет по плану, то производством игровых платформ для MXI займутся такие гиганты, как Samsung и Sanyo.

В бой вступает тяжелая артиллерия

Не собираются упускать свой шанс и ведущие производители графических чипов. Nvidia и ATI сейчас активно рвутся в сотовый бизнес со своими 3D-картами для мобильных устройств. Уже извест-



Прототип устройства для проигрывания PS1-игрушек

но, что разработанная ATI архитектура Imageon будет использоваться в комплекте с созданной Qualcomm технологией BREW — в результате клиенты Verizon Wireless смогут насладиться полноценной трехмерной графикой на своих мобильных.

A Nvidia недавно во всеуслышание объявила, что ее новая линейка процессоров под названием GeForce радикально расширит графические возможности PDA и сотовых телефонов — качество изображения улучшится, а энергопотребление устройств резко снизится. О своей поддержке GeForce уже заявили такие производители, как Dell, HP, Palm, Sony и Toshiba. Технические характеристики новых графических процессоров впечатляют: режим камеры с мегапиксельным разрешением, цифровой зум изображения, поддержка формата MPEG-4. Сейчас Nvidia завершает разработку технологии вывода 3D-изображения. Первые телефоны с полноценными 3D-акселераторами GeForce должны появиться

❑ **Невероятно! Nokia** выполнила практически все пожелания геймеров!



Стивен Кнафр: «Дизайнеры Nokia — гении. Просто наш первый блин вышел комом»

в продаже в начале 2005 года. Определенные планы по поводу мобильных устройств вынашивает и Intel, но о них мы расскажем как-нибудь в другой раз.

В общем, следующие несколько лет обещают быть чрезвычайно интересными для всех поклонников мобильных игр.

❑ Даррен Глэстоун и Уильям О'Нил

О чем думает голова...

Питера Молинье (Peter Molyneux), Lionhead Studios

Любимое творение: *Populous*, потому что эта игрушка была первой и самой простенькой.

Будущее игровой индустрии: Чтобы и дальше развиваться, индустрия должна преодолеть несколько проблем. Во-первых, игры по-прежнему слишком разнятся между собой по качеству геймплея, графики и звука. И это при том, что совсем скоро мы сможем делать игры, внешне неотличимые от кинофильмов. Во-вторых, игры должны стать максимально интуитивными и легкими с точки зрения игрового процесса, но иметь при этом глубоко проработанные сюжеты, которым позавидовал бы любой голливудский блокбастер. Иными словами, достоверные, реалистичные персонажи должны быть идеально вписаны в увлекательный геймплей. Наконец, игры должны поощрять людей больше играть в онлайн.

Проект мечты: К сожалению, я не могу сейчас говорить о нашем секретном проекте Dimitri. Это чертовски амбициозная вещь, можно сказать, дело всей моей жизни.

Источники вдохновения: Оно посещает меня в самых странных местах и в самое неудобное время — интимные подробности, с вашего позволения, я опущу.

Главная страсть: Мне немного стыдно в этом признаваться, но больше всего на свете я люблю играть в игры. Эта страсть преследует меня на протяжении всей жизни, и хотя я и так по долгу службы каждый день играю на работе, мне этого мало — после работы я всегда засиживаюсь за играми до 3-4 часов утра.





Preview

Смотрим сегодня, играем завтра

«Стой, кто идет?!»

СТРАСТИ ПО MMORPG

В отличие от других журналов, мы не будем снисходительны к грядущим MMORPG-релизам. Мы разберем эти игры по косточкам, вскроем все их недостатки и — порядаки — мельком пробежимся по гипотетическим достоинствам.

Модели и
текстуры
потрясающе
красивы

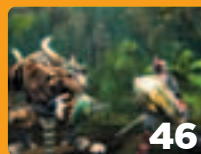
«Нечестно, твой меч
глиннее, чем мой!»



The Matrix Online
Думаешь, ты купил журнал? Глупенький, ты принадлежишь Матрице!



Tabula Rasa
Лорд Бритиш рассуждает о том, как делать онлайн-миры уникальными



Guild Wars
Клон Diablo, без абонентской платы, небесно красивый. Ура!

ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft РАЗРАБОТЧИК: Sigil ЖАНР: MMORPG ДАТА ВЫХОДА: 2005

Vanguard: Saga of Heroes

Духовный наследник

Дизайнеры Sigil (в число которых входят ведущие разработчики EverQuest) неспроста назвали свой новый проект «Авангардом». Авангард — это головной отряд, прокладывающий путь в неизведанное. Именно такую роль предстоит сыграть амбициозной игре *Vanguard: Saga of Heroes* — стать лидером среди так называемых «MMORPG нового поколения» и открыть геймерам новые онлайн-горизонты.

Мир

Действие *Vanguard* разворачивается во вселенной, в которой когда-то существовала магия. Магия эта была утрачена, но теперь понемногу возвращается. Поначалу в игровом мире нет почти ничего необычного (кроме того, что наряду с людьми его населяют эльфы и полурослики), но со временем начинают все явственнее проявляться элементы фэнтези. Например, если в начале нам будут попадаться в лесах лишь самые обычные медведи, то чуть позже их сменяют медведи-зомби. Также нас ждут ходячие деревья, пираньи с ножками и нервным тиком, лягушки с оскаленными пастьми и тому подобные прелести. Что касается игровых локаций, они будут похожи на реальные регионы Земли — например, стартовый континент Thestra по стилю и природным условиям весьма напоминает Западную Европу. Список графических фишек *Vanguard* смотрится впечатляюще: чего стоят только масштабируемые текстуры и послонное наложение шейдеров. Благодаря новейшим достижениям технологии все уголки игрового мира выглядят красивыми, реалистичными и достоверными.

Уже упомянутый материк Thestra будет населен семью расами: Humans, Barbarians, Half-Giants, Halflings, Dwarves, High Elves и Vulmane (гвуногие существа, внешне похожие на волков).

Хорошо

Арт-директором *Vanguard* стал известный фэнтези-художник Кит Паркинсон (Keith Parkinson) — тот самый, что нарисовал сексапильную эльфийку на коробке *EverQuest*. Его талант и воображение в сочетании с прогрессивными технологиями позволили создать невероятно красивый мир, полный удивительных ландшафтов и зганий. Чтобы не лишать нас возможности любоваться игровыми пейзажами, разработчики практически исключили из игры всевозможные телепорты — по их словам, путешествовать по вселенной *Vanguard* на своих двоих будет намного веселее и интереснее. Уже сейчас они создали столько контента, что его хватит примерно на 5-10 лет существования игрового мира. Кроме того, программисты Sigil разработали инструмент, который существенно упрощает внесение в виртуальный мир сюжетных изменений. Например, специальная система объектных ссылок позволяет мгновенно поместить в любое место на карте необходимое количество монстров той или иной разновидности.

Плохо

Как известно, идеал недостижим, и даже самая опытная команда разработчиков не застрахована от ошибок. Впрочем, сопродюсер *Vanguard*, бывший ведущий программист и продюсер *EverQuest* Брэдли МакКуэйг (Bradley



McQuaid), полон оптимизма: «Каждый вечер я вынужден напоминать сотрудникам, что им пора по домам. Наши дизайнеры труятся с полной отдачей и вкладывают в работу всю душу». Главная же плохая новость заключается в том, что игра появится в продаже не раньше 2005 года. Разработчики сознательно пошли на такой шаг, ибо в 2004-м голжны выйти *EverQuest 2* и *World of Warcraft*, но мне лично разумность подобного решения представляется весьма сомнительной: если народ успеет всерьез погосеть на две эти MMORPG, создателям *Vanguard* будет ОЧЕНЬ непросто привлечь внимание геймеров к своему творению.

Резюме: БУДУЩЕЕ



ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts РАЗРАБОТЧИК: Sony Online Entertainment ЖАНР: MMORPG ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2004

Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed

Ключ на старт!

Давным-давно, в галакей-галакей галактике LucasArts и Sony Online Entertainment выпустили в свет игру *Star Wars Galaxies* и во всеуслышание объявили, что со временем в ней появятся управляемые игроками звездолеты. Недавно стало известно, что космические корабли дебютируют в add-on'e *Jump to Lightspeed*, выход которого намечен на октябрь.

Мир

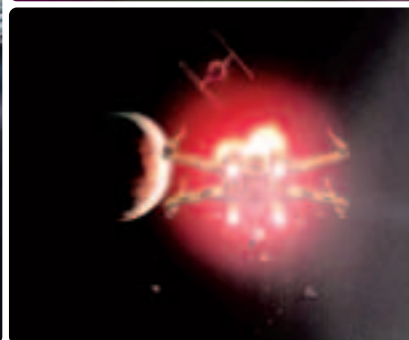
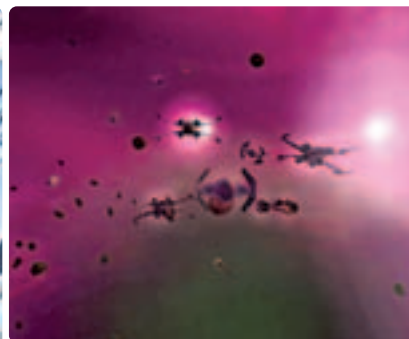
Любому младенцу старше двух лет известны три источника, три составные части «Звездных войн»: световые мечи, белое «маски-шоу» и звездолеты. Это, конечно, вопиющее упрощение, но факт

остается фактом: для тех, кто всю жизнь мечтал стать большим волосатым Вуки (как Даррен Глэстоун) или сексуальной танцовщицей Твилек (как Роберт Коффрей), игра *Star Wars Galaxies* стала единственной возможностью реализовать свое заветное желание (если, конечно, не рассматривать альтернативный вариант — похищение Джорджа Лукаса). В *Jump to Lightspeed* будет 10 космических зон, расположенных вокруг важнейших обитаемых планет, таких, как Набу и Кореллия. В качестве главной фишки позиционируются космические бои между Империей и Повстанцами и пиратские атаки на транспортные суда.

Хорошо

Звездолеты! Черт побери! Их полный список пока не обнародован, но уже известно, что в игре непременно бегут X-Wing, Y-Wing, различные модификации TIE-Fighters и, разумеется, Millennium Falcon. Кокпиты и характеристики кораблей будут в точности соответствовать тому, что мы видели в кино, плюс, на звездолетах можно будет апгрейдить щиты и оружие. Появление кораблей, принадлежащих игрокам, решит одну из главных проблем SWG — чудовищно неудобную систему шаттлов. Обзаведясь собственным звездолетом, ты сможешь в любой момент отправиться именно туда, куда тебе нужно, без пересадок. Для космических полетов не потребуется топливо, однако корабли будут постепенно изнашиваться в зависимости от пробега. Соответственно, чтобы вновь привести звездолет в рабочее состояние, аварий-

Три источника, три составные части «Звездных войн»: световые мечи, белое «маски-шоу» и звездолеты



ные детали придется заменять. Космические бои в *Jump to Lightspeed* будут выполнены в лучших традициях классических серий X-Wing и TIE Fighter. Самое же приятное заключается в том, что LucasArts не планирует вводить дополнительные ежемесячные взносы для владельцев add-on'a.

Плохо

Очень неприятно об этом вспоминать, но в 2003-м *Star Wars Galaxies* выиграла титул «Отстой

года». Впрочем, по словам ведущего дизайнера Jump to Lightspeed Синко Барнса (Cinco Barnes), разработчики тщательно проанализировали свои ошибки и сделали из них правильные выводы.

«*Star Wars Galaxies* была настолько масштабной, настолько сенсационной, ее настолько громко восхваляли и не менее громко поносили... Это был поистине бесценный опыт, из которого мы извлекли целый ряд важнейших уроков, — говорит Синко Барнс. — Мы узнали массу нового о таких вещах,

как рекламная раскрутка, обратная связь с потребителями, игровая механика и применение экспериментальных технологий. Да, судьбу *Star Wars Galaxies* нельзя назвать безоблачной, но полученный нами опыт сполна окупает все затраты и неудачи».

Мы очень хотим этому верить и с огромным нетерпением ждем выхода *Jump to Lightspeed*.

✂ Джонни Лю

Резюме: ДА ПРЕБУДЕТ С ВАМИ СИЛА!

Виг из кокпита





ИЗДАТЕЛЬ: Destination Games РАЗРАБОТЧИК: NCsoft ЖАНР: MMORPG ДАТА ВЫХОДА: IV кв. 2004

Tabula Rasa

С чистого листа

Твоя матушка ошибается, говоря, что ты особенный, — на самом деле, ты обычный человек. Всегда найдется кто-то, кто бежит быстрее тебя, прыгает дальше тебя и имеет более прокачанного героя в *EverQuest*. C'est la vie.

К чему это я? К тому, что есть в жанре MMORPG одно противоречие, сводящее на нет весь пафос игрового процесса. Разве можно чувствовать себя легендарным героем, когда вокруг тебя бродят толпы других, не менее крутых героев? Раньше это считалось неизбежным злом, но теперь все должно измениться. Представляем *Tabula Rasa* — первую в мире онлайн-ролевую RPG, главным принципом





«Ну и на что ты так уставился?»



«В свое время мы стали первопроходцами жанра MMORPG»

которой является исключительность каждого игрока и уважение его человеческого достоинства.

Мир

Вселенная *Tabula Rasa* сочетает в себе фэнтези и sci-fi, а внешне напоминает мультikonсольную игру *Phantasy Star Online* от Sega. Большую часть игры нам предстоит проводить в «приватных» локациях, специально сгенеренных для нашей партии, и только 10-15% времени — на общедоступных территориях. Один из важнейших элементов *Tabula Rasa* — наличие у каждого игрока собственного дома, который можно обставить и оформить по своему вкусу. Более того, ты сможешь составлять списки грузов и устраивать для них закрытые вечеринки. Любителям приключений предлагаются миссии трех типов. В сюжетных заданиях перед нами ставятся конк-

ретные цели, например, уничтожить шайку бандитов или эскортировать какую-нибудь важную персону. PvP-миссии больше всего напоминают Capture the Flag, а военные миссии — это масштабные сражения против монстров и групп игроков.

Хорошо

Ричард Гэрриот (Richard Garriott), он же Lord British, он же создатель *Ultima Online*, работает над *Tabula Rasa* в течение уже трех лет. «В свое время мы стали первопроходцами жанра MMORPG, — говорит Гэрриот. — Мы обладаем таким опытом, которого нет больше ни у кого». В основе ролевой системы *Tabula Rasa* лежат три базовых атрибута: тело, разум и дух героя. Характеристики монстров также определяются этой тройцей параметров, и различные виды оружия действуют на различные атрибуты, например, музыкальное оружие способно как усили-

вать, так и ослаблять параметр Spirit. В большинстве MMORPG гибель героя влечет за собой весьма неприятные последствия. В *Tabula Rasa* тебя никак не наказывают за смерть — в худшем случае, придется заново переигрывать проваленную миссию, на что уходит, максимум, полчаса (настоящий рай по сравнению с бесконечной беготней к своему трупу в *EverQuest*).

Плохо

Создание сложных и инновационных MMORPG — дело в высшей степени трудное и рискованное. Сформулированный Ричардом Гэрриотом и его командой принцип «single-player вместе с грузьями» может принести игре успех, а может — нет. В любом случае, звучит он чертовски соблазнительно, поэтому скрестим пальцы и будем надеяться на лучшее.

✉ Джонни Лю

Резюме: **НОВАЯ ВОЛНА**

Кто-нибудь захватил с собой сахарную косточку?



ИЗДАТЕЛЬ: Sony Online Entertainment РАЗРАБОТЧИК: Sony Online Entertainment ЖАНР: MMORPG ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2004

EverQuest II

Новый Эверкрэк

Если погражание есть высшая форма похвалы, то EverQuest без преувеличения можно назвать самой восхваляемой игрой всех времен и народов. С момента выхода игры в 1999 году бесчисленные погражатели — как способные, так и не очень — пытались повторить ее успех. Если Ultima Online была провозвестником жанра MMORPG, то EQ стал образцом, которому пытались и до сих пор пытаются следовать большинство разработчиков онлайн-ролевых игр. Сейчас, когда до выхода долгожданного сиквела остаются считанные месяцы, тысячи геймеров во всем мире задаются вопросом — сумеет ли EverQuest II поднять планку качества, установленную оригиналом, еще выше или же игре уготована участь неудачного клона своей же первой части?

Мир

Вселенная Norrath станет еще просторнее и разнообразнее, а количество рас и классов увеличится. Все прежние фавориты — Humans, Dwarves, Gnomes, Trolls, Iksar и многочисленные подвиды эльфов — останутся, плюс появятся новые народы, включая крысоподобных Ratonga. Завершив процесс генерации персонажа, напоминающий аналогичную процедуру в Star Wars Galaxies, мы выбираем ему базовую профессию — Fighter, Mage, Priest или Scout, — после чего начинаем выполнять квесты, воевать с монстрами и исследовать игровой мир.

Хорошо

Выглядит EQ2 великолепно.

До выхода долгожданного сиквела остаются считанные месяцы

Анимация, текстуры, световые эффекты не идут ни в какое сравнение с тем, что мы видели в первой части, а игровой мир кажется по-настоящему живым. В игре появятся NPC, способные внятно изъясняться и поддерживать глинные диалоги, — шаг для MMORPG поистине беспрецедентный. Разветвленное древо профессий предлагает по шесть продвинутых специальностей для каждого из четырех базовых классов. Использо-



Монстры и заклинания выглядят сногшибательно



«Привет, я инструктор Норратской Школы Смерти! Здесь ты научишься разбивать врагам физиономии, отрезать им головы, вскрывать животы и кемперить в точках респава»



Гоблину — крышка

ние навыков стало еще проще благодаря интуитивному интерфейсу и удобной системе контекстно-зависимых меню. А главное — абсолютно все аспекты геймплея оригинала были переработаны и доведены до практически идеального совершенства.

Плохо

EverQuest II предстоит суровая борьба с такими конкурентами, как City of Heroes и World of Warcraft. Кроме того, игре придется сражаться за геймерское время и кошельки с собственным оригиналом. На данный момент EQ насчитывает 400 000 постоянных подписчиков, и второй части будет весьма нелегко переманить к себе хардкорных фанатов, вложивших столько времени и труда в прокачку своих героев... Впрочем, Sony Online надеется на мирное сосуществование двух игр и постепенный безболезненный переход клиентов из первой части во вторую. Ну и, разумеется, на приход в обновленный Norrath сотен тысяч новых игроков!

✕ **Райан Скотт**

Резюме: **НАРКОТИК**

ИЗДАТЕЛЬ: Warner Bros./Sega РАЗРАБОТЧИК: Monolith ЖАНР: MMORPG ДАТА ВЫХОДА: IV кв. 2004

The Matrix Online

Вниз по кроличьей норе

Тhe Matrix Online имеет мало общего с традиционными MMORPG. Ты — один из тех, кто выбрал красную пилюлю, «освободился» и был вновь подключен к «Матрице», чтобы бороться. А вот за что ты будешь бороться — решать только тебе. Ибо помощь твоя равно нужна и людям, и машинам.

Мир

Что такое «Матрица»? Это компьютерная модель обычной городской жизни — по сути, гигантская MMORPG. Ее главное отличие от обычных онлайн-ролевых игр в следующем: большинство игроков не могут по своей воле войти в этот виртуальный мир и выйти из него, поскольку их облаченные тела плавают в питательном желе, давая машинам тепло и энергию. Действие игры разворачивается вскоре после финала Matrix: Revolutions, но директор по разработке Уильям Уэстуотер (William Westwater) клянется, что по духу *The Matrix Online* будет намного больше напоминать самый первый фильм. «В оригинальной «Матрице» была тайна, интрига, неожиданность, — говорит он, — именно эти элементы мы пытаемся воссоздать в своей игре».

**По духу
The Matrix Online
будет напоминать
первую часть
кинотрилогии**



Хорошо

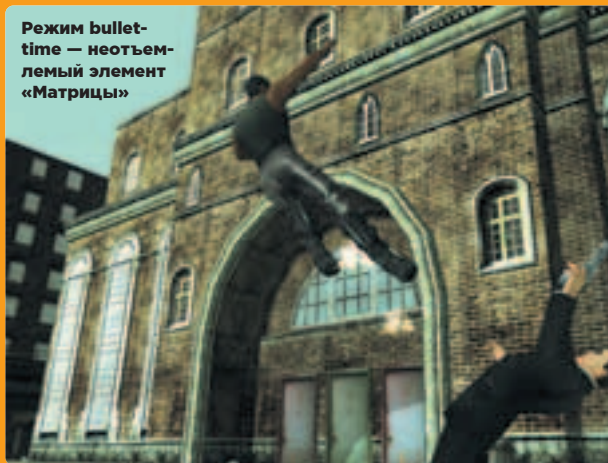
Ролевая система *The Matrix Online* весьма элегантна и необычна. Герой выбирает одну из трех профессий — солдат, хакер или мастер боевых искусств, — облачается в кожу (либо винил) и начинает прокачку. Поначалу для получения новой способности ему не нужно ждать повышения уровня — навыки можно скачивать из системы, использовать и удалять. Необратимые карьерные развилки возникают переключением персонажа лишь на более поздних этапах, когда игрок уже вполне свободно ориентируется во всех нюансах ролевой системы.

Важнейшим элементом *The Matrix Online* станет постоянно развивающийся сюжет — он написан автором комикса Concrete Полем Чэдваиком (Paul Chadwick). Если игрок пропустит важный сюжетный поворот, он всегда сможет скачать соответствующий эпизод на сайте игры.

Плохо

Увы, вселенная «Матрицы» в последнее время сильно деградировала, и интерес к ней упал. Наверняка кому-то (исключая самых упертых фанатов) захочется играть в *The Matrix Online* после двух посредственных фильмов и откровенно отстойной игрушки *Enter the Matrix*. Безусловно, Monolith — очень та-

Режим bullet-time — неотъемлемый элемент «Матрицы»



Любой виртуальный мир — это всего лишь набор машинных символов



лантная и креативная студия, но ведь *The Matrix Online* — ее первый проект в жанре MMORPG. Впрочем, определенную надежду внушает участие в работе над игрой ведущего дизайнера *Asheron's Call* Тоби Рагайни (Toby Ragaini). Кроме того, в ближайшее время к разработке должны подключиться некоторые создатели *EverQuest*.

Как известно, компания Ubisoft отказалась издавать *The Matrix Online*, и на E3 было официально объявлено, что издателями игры совместно выступят Sega и Warner Brothers. Запуск онлайн-«Матрицы» намечен на самый конец года.

✉ Джонни Лю

Резюме: КУНГ-ФУ

BATTLE FOR TROY

ТРОЯ

10000 ВОИНОВ
ДВА ПРАВИТЕЛЯ
ОДНА ЖЕНЩИНА



© 2004 «GameFactoryInteractive Ltd.» All rights reserved. © 2004 «WALU Soft» All Rights Reserved.

www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-60.

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums>





World of WarCraft



Полет на гиппогрифе — что может быть прекраснее?!

Ночные эльфы приручают этих жутких тварей и ездят на них верхом. Если тебе нужно попасть в отдаленный регион, все, что для этого требуется — разыскать в городе владельца гиппогрифа. (К слову, кому-то может показаться, что существа с таким названием должны выглядеть как помесь грифа и гиппопотама. Но это не так).

Каждая раса World of WarCraft имеет собственную систему аэротакси. Trolls, Taurens и Orcs разъезжают на вивернах. Humans, Dwarves и Gnomes — на грифонах. А Undead — на гигантских летучих мышах.



ИЗДАТЕЛЬ: **Blizzard Entertainment** РАЗРАБОТЧИК: **Blizzard Entertainment** ЖАНР: **MMORPG** ДАТА ВЫХОДА: **IV кв. 2004**

World of Warcraft

Огонь, вода и медные трубы



Охота на Kodo Beasts

World of Warcraft? А что это такое? Шучу, шучу... Без преувеличений, анонс WoW стал событием вселенского масштаба, которое вышло галеко за рамки жанра MMORPG. Услышав его, все геймеры радостно встрепенулись, а игровые разработчики вздрогнули от страха. Если кудесникам Blizzard удастся вдохнуть в свою онлайн-овую RPG магию, которую они уже вдохнули в Warcraft, StarCraft и Diablo, компаниям-конкурентам не останется ничего, кроме как тихо, без помпы самоликвидироваться и не тратить впустую время и деньги. С другой стороны, Blizzard — новичок на рынке MMORPG, и World of Warcraft предстоит бороться за наше время и кошельки с множеством высококлассных (и уже раскрученных!) проектов. Впрочем, лично я все равно бы поставил на гетлице Blizzard.



Нет, я не бешеная корова! Просто у меня сегодня был тяжелый день! Му-у-у!!!

Мир

Благодаря популярнейшей стратегической серии, придуманный Blizzard мир под названием Azeroth обзавелся богатой и интересной историей еще до начала работ над World of Warcraft. Но теперь он, наконец-то, станет по-настоящему реальным, ибо мы будем созерцать Azeroth не сверху, а глазами его обитателей. Нас ждет трехмерная мультяшная страна чудес — порой смешная, порой страшная, но неиз-

менно прекрасная и полная тайн. Все расы, монстры, регионы и города Warcraft станут доступными, так сказать, «личного контакта», и, судя по результатам идущего сейчас бета-теста, те, кто хоть раз окунулся в этот волшебный мир, уже не покинут его никогда — по крайней мере, добровольно.

Хорошо

Главное достоинство игры — безусловно, то, что ее делает



У нас постоянно, каждую секунду, есть масса интереснейших и неотложных дел

Blizzard. Имя прославленной студии привлекло к World of Warcraft даже тех, кто до этого вообще не интересовался MMORPG. Главной целью разработчиков было создать онлайн-игру, которая понравится ВСЕМ, и бета-тестирование подтвердило, что Blizzard идет верным путем. В основе геймплея лежат разнообразные квесты, а прокачка героя и хитроумная система ремесел побуждают вновь и вновь браться за выполнение, казалось бы, надоевших заданий. В результате у нас постоянно, каждую секунду, есть масса интереснейших и неотложных дел, а речи о скуке в WoW просто не может быть.

Плохо

Целый ряд объективных факторов работает против World of Warcraft. Первый и самый главный — наши завышенные ожида-

ния. Все ждут от Blizzard очередного чуда, и когда игра выйдет, кто-то неизбежно будет разочарован и почувствует себя обманутым. Во-вторых, очень многие уже устали от фэнтези и жаждут чего-то более современного и оригинального — они, скорее всего, отдадут предпочтение City of Heroes или The Matrix Online. Третья опасность связана, как ни странно, с предполагаемым чрезмерным успехом игры — если в нее хлынут тысячи ни черта не смыслящих в онлайн-овых делах новичков, это может отвлечь от World of Warcraft хардкорных ветеранов MMORPG. Впрочем, не сомневаюсь, что любой игровой дизайнер отдал бы десять лет жизни за то, чтобы столкнуться с вышеупомянутой «проблемой гипер-успеха».

✉ **Джефф Грин**

Резюме: ХОТИМ!



Bay! Пиво Red Bull окрыляет!

Моя работа — очищать мир от грязи



ИЗДАТЕЛЬ: NCsoft **РАЗРАБОТЧИК:** NetDevils

ЖАНР: Многопользовательский экшн **ДАТА ВЫХОДА:** Не объявлена

Auto Assault

Стрельба с колес

МMORPG вовсе не обязательно должна быть посвящена эльфам, пикси и прочим эфирным существам. Как тебе идея онлайн-игры, действие которой разворачивается в постапокалиптическом мире? Что-то вроде «Безумного Макса» — с автомобильными боями, взрывами, руганью и морем веселья. Все эти прелести жгут нас в игре Auto Assault, которую разрабатывает NetDevils.

Мир

Радиоактивная пустыня, населенная людьми, мутантами и биомехами. Мы разъезжаем по ней на своей крутой тачке, сражаемся с врагами, общаемся с грузьями и закупаемся апгрейдами.

ММORPG вовсе не обязательно должна быть посвящена эльфам, пикси и прочим эфирным существам

Хорошо

Благодаря движку Havok игровые уровни и автомобили можно разрушать, а при взрывах тела врагов эффектно взлетают в воздух и шмякаются об землю. Столь реалистичная физика стала возможной благодаря тому, что поведение объектов моделируется не на сервере, а на компьютерах самих игроков. Автомобилями можно управлять как с помощью мыши, так и с клавиатуры. На них можно навешивать разнообразные апгрейды

оружия и брони. Битвы динамичны, зрелищны и жестоки.

Плохо

Первая попытка сделать сетевую автоаркаду — Motor City Online — с треском провалилась. Правда, то была просто гонка, без сражений между игроками. Будем надеяться, что геймерам придется по вкусу идея автомобильных боев в онлайн, и Auto Assault найдет своих фанатов. **Джонни Лю**

Резюме: ЭХ, ПРОКАЧУ!

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕЛИД

Во всех крупных магазинах
и супермаркетах
в России и СНГ
Мультимедиа-центр
Москва, д. 4/4
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 777-03-01
Моб.: 095 664-44-01
100 000 000 000 000 000

Братья Пилоты

приключения продолжаются



ИЗДАТЕЛЬ: NCsoft РАЗРАБОТЧИК: ArenaNet ЖАНР: MMORPG ДАТА ВЫХОДА: конец 2004

Guild Wars

Тихая революция

Смесь экшена а-ля *Diablo* и стратегии а-ля *Magic: The Gathering*



Симпатичное оружие пытки...



Не секрет, что большинство современных MMORPG — это тупые и однообразные «симуляторы прокачки». Геймеры вновь и вновь нарезают петли по заколдованному кругу. Они наращивают крутизну своих героев для того, чтобы получить возможность граться с более мощными монстрами, чтобы еще сильнее прокачать героев, чтобы граться с еще более мощными монстрами... Дизайнеры ArenaNet решили изменить ситуацию. Эта команда, в которую, между прочим, входят создатели портала Battle.net и многие бывшие сотрудники Blizzard, создает онлайн-новую RPG в стиле *Diablo* — в ней ты будешь ловить кайф от каждой секунды, проведенной в игре.

Во время выставки E3 все желающие могли скачать с сайта ArenaNet клиент *Guild Wars* и лично опробовать несколько тестовых миссий — с 12 по 14 мая множество геймеров, включая и твоего покорного слугу, без усталости рубились друг с другом и монстрами в этом колоритном фэнтези-мире.

Мир

Как правило, миссии *Guild Wars* протекают в местах мрачных и романтических — гробницах, заброшенных крепостях, пустошах. К примеру, Tombs of Drasir — это каменная пещера, искрящаяся красным, коричневым и пурпурным, а локация Wilds — густые джунгли высотой в три чело-

веческих роста. Противниками выступают громадные грифоны с острыми когтями, костяные драконы и прочие жуткие твари. Фантастическая игра света создает иллюзию, что мир *Guild Wars* прямо-таки пронизан магией.

Хорошо

Инновационная система скиллов делает геймплей *Guild Wars* чрезвычайно увлекательным с первых же минут игры. По всей видимости, на ее создание разработчиков вдохновила карточная игра *Magic: The Gathering*. В *Guild Wars* есть сотни гоступных умений, но в бою разрешается использовать только восемь из них. И именно от правильно выбранных навыков, а не от уровня героя зависит его успех или неудача в бою. В целом же игровой процесс весьма напоминает *Diablo*, только классы

здесь называются Professions, и герой может специализироваться сразу в двух из шести профессий, анонсированных на данный момент.

А теперь самое главное: играть в *Guild Wars* можно будет совершенно бесплатно! Вот пример, которому должны следовать все остальные разработчики! Платить

нам придется лишь за регулярно выходящие add-on'ы и дополнения — но дело это совершенно добровольное: не хочешь раскошелиться — используй для сражений уже сто раз защищенные локации.

Плохо

Несмотря на свою оригинальность и приятную графику *Guild Wars* рискует затеряться среди других фэнтези-MMORPG. Про сюжет игры пока не известно ничего определенного, но, скорее всего, это будет набор стандартных клише ролевого жанра. Будем надеяться, что инновационный проект ArenaNet найдет-таки своих поклонников, и усилия талантливых разработчиков не пропадут впустую. **Джейсон Аллен**

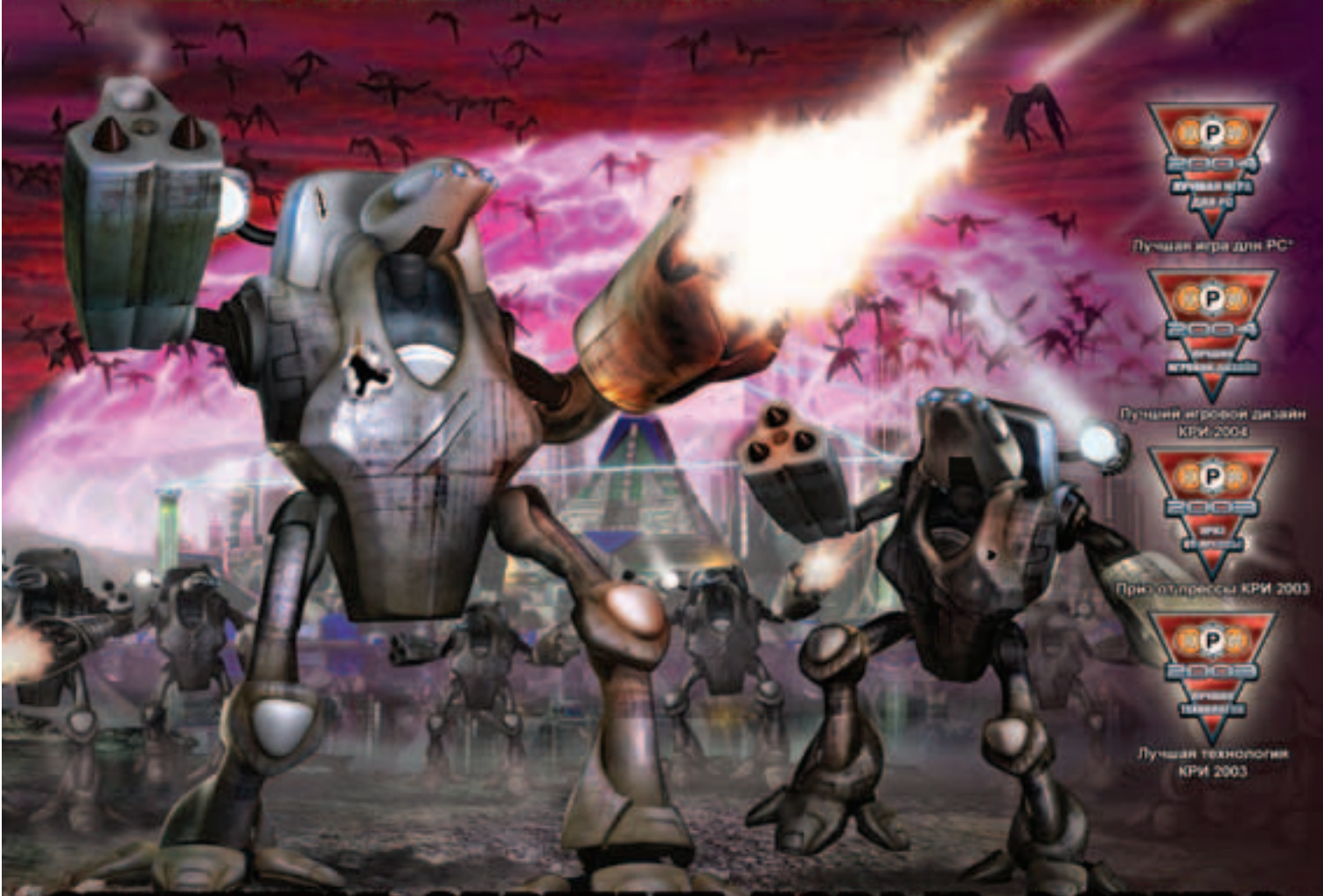
Резюме: ХАЛЯВА!



Эй, руки убери!

ПЕРИМЕТР

ГЕОМЕТРИЯ ВОЙНЫ



Лучшая игра для PC*



Лучший игровой дизайн
КРИ-2004



Приз отсылки КРИ 2003



Лучшая технология
КРИ 2003

СТРАТЕГИЯ ОБРЕТАЕТ НОВЫЕ ФОРМЫ



* Номинация учреждена компанией Intel

<http://www.kdlab.com/>

<http://games.1c.ru/perimeter/>



ИЗДАТЕЛЬ: NevraX **РАЗРАБОТЧИК:** NevraX **ЖАНР:** MMORPG **ДАТА ВЫХОДА:** Август 2004

The Saga of Ryzom

Конструктор героя



Честно говоря, поначалу слово Ryzom вызывает ассоциации с каким-то диетическим продуктом или лекарством. А на самом деле *The Saga of Ryzom* — это инновационная онлайн-ролевая игра, смело отмечающая все традиции и штампы жанра MMORPG. Вселенная Ryzom представляет собой адскую смесь фэнтези и фантастики, здесь герои одновременно сражаются на мечах и палят из автоматов, колдуют и пользуются футуристическими технологиями.

Мир

Действие игры разворачивается на планете Atys. Пока анонсированы четыре игровые расы, но со временем, по словам разработчиков, их станет больше. Обещано: подземелья, принадлежащие игрокам дома, экзотические локации и прочие вкусности.

Хорошо

Игровой мир будет огромным и целостным, а в масштабных битвах примут участие как живые игроки, так и управляемые AI монстры. Пожалуй, наиболее интересный элемент Ryzom — ролевая система, в основе которой лежит не набор уровней, а совершенствование конкретных навыков и заклинаний. Мы выби-



⚡ Похоже, у нас проблемы с пауками



⚡ Светомузыка на планете Atys

раем базовый spell, например Ice Bolt, а затем начинаем увеличивать (или уменьшать) радиус его действия и наносимый урон или добавлять побочные эффекты. Все бонусы тщательно сбалансированы, стоимость каждого из них напрямую связана с приносимой пользой.

Плохо

Не очень ясно, насколько успешной ролевая система Ryzom ока-

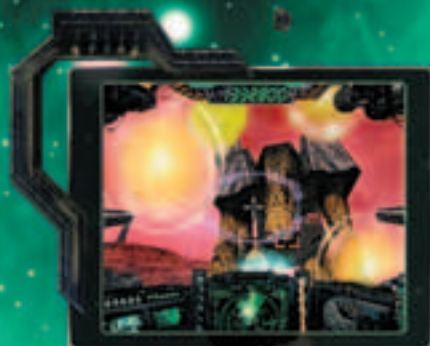
жется в долгосрочной перспективе. Тем не менее, возможность «по кирпичикам» создавать идеального героя выглядит весьма заманчиво. Будем надеяться, что этот оригинальный проект сумеет заинтересовать геймеров в ходе идущего сейчас бета-тестирования и выдержит конкуренцию с тяжеловесами жанра.

✉ **Марк Эшер**

Резюме: ВСЕ В ТВОИХ РУКАХ

ALIEN BLAST

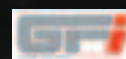
КОНФРОНТАЦИЯ



КТО СКАЗАЛ, ЧТО ОНИ ПРИШЛИ С МИРОМ?



©2004 «STRATEGY FIRST INC.» ALL RIGHTS RESERVED. ©2004 «GAME FACTORY INTERACTIVE LTD.» ALL RIGHTS RESERVED.
©2004 «РУССОВИТ-ПБЛИШИНГ» ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. WWW.RUSSOVIT-M.RU ОТДЕЛ ПРОДАЖ: OFFICE@RUSSOVIT-M.RU; (095) 211-10-11,
967-15-80. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА: SUPPORT@RUSSOVIT-M.RU; (095) 979-55-59, А ТАКЖЕ НА ФОРУМЕ ПО АДРЕСУ:
HTTP://WWW.RUSSOVIT-M.RU/FORUMS



ИЗДАТЕЛЬ: Mythic Entertainment РАЗРАБОТЧИК: Mythic Entertainment ЖАНР: MMORPG ДАТА ВЫХОДА: 2005

Imperator

Новые центурионы



Создатель *Dark Age of Camelot*, студия Mythic, разрабатывает оригинальную MMORPG под названием *Imperator* — футуристический вариант Римской Империи.

Мир

Вообрази на секунду, каким был бы наш мир, если бы Римская Империя не

пала. Сами авторы описывают свое детище как адскую смесь «Гладиатора» и «Бегущего по лезвию бритвы».

Хорошо

Альтернативная история — это всегда интересно. Дизайн и концепт-арт игры — просто супер. Большинство локаций генерируются «на лету». Ролевая система ба-

зируется на прокачке скиллов. Любопытная деталь: главным врагом Рима будет государство Майя.

Плохо

Imperator, как и *Vanguard*, выйдет лишь в 2005 году.

✕ **Джонни Лю**

Резюме: ТРОЯНСКИЙ КОНЬ

ИЗДАТЕЛЬ: **Funcom** РАЗРАБОТЧИК: **Funcom** ЖАНР: **MMORPG** ДАТА ВЫХОДА: **IV кв. 2004**



Конец привычной анархии

Отведи меня к своему лидеру

Выход add-on`а *Alien Invasion* знаменует конец успешного уже стать родным мира *Anarchy Online*: на колонизированную людьми пустынную планету Rubi-Ka обрушились бесчисленные волны инопланетян, неся смерть и разрушение.

Мир

Сюжетно игра чем-то напоминает «Дюну». Rubi-Ka — единственная планета во вселенной, где было найдено таинственное вещество Notum, и за обладание ею упорно сражаются несколько враждующих фракций.

Хорошо

Главная фишка *Alien Invasion* — формируемые и управляемые игроками сообщества. Речь идет о принадлежащих персонажам поместьях, городах, гильдиях, транспортных терминалах, а также зенитных установках, которые позволяют сбивать летающие тарелки.

Плохо

Anarchy Online — игра уже галеко не новая. Пока ее гела игут достаточнo успешно, но неясно, сможет ли гетиге Funcom вытерпеть конкуренцию с многочисленными MMORPG «новой волны». **Мигуэль Лопес**

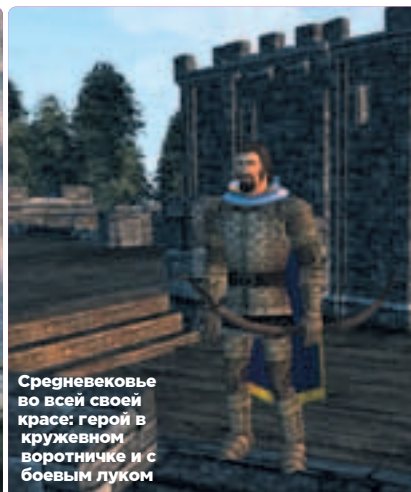
Резюме: ВТОРЖЕНИЕ



Такие здоровенные тарелки я до этого видел только в кино



Натуральный Камелот — только Шона Коннери не хватает



Средневековые во всей своей красе: герой в кружевном воротничке и с боевым луком

ИЗДАТЕЛЬ: Mythic Entertainment РАЗРАБОТЧИК: Mythic Entertainment ЖАНР: MMORPG ДАТА ВЫХОДА: Лето 2004

Dark Age of Camelot: New Frontiers

Назад, в Камелот

В конце лета дизайнеры Mythic планируют выпустить к *Dark Age of Camelot* бесплатный add-on *New Frontiers*, главная цель которого — улучшить и сбалансировать все аспекты игры, связанные с противостоянием игроков (PvP).

Мир

Вся территория *Dark Age of Camelot* разделена на три враждующих королевства: Albion олицетворяет Англию времен короля Артура, Midgard — скандинавскую мифологию, а Hibernia — мифы древних кельтов.

Хорошо

Новое интерфейсное окно Realmwars упростит переброску игроков к местам сражений; система телепортации будет переработана и улучшена; крепости можно будет апгрейдить; в игре появятся скоростные боевые корабли. Капитальному ремонту подвергнется система Realm Abilities. Продвинутые способности, которые мож-



Dark Age of Camelot: Catacombs

Вскоре на свет появится еще один add-on к *Dark Ages of Camelot* под названием *Catacombs*. Его главной фишкой станет новый графический движок. Сравни две картинки: справа герой ДАОС показан в своем нынешнем виде, а слева — как он будет выглядеть в add-on'е. Конец скучным лицам, вялым эмоциям и гонимым, не похожим на гонимых!

Главным недостатком *Dark Age of Camelot* всегда была посредственная графика

но получить, только уничтожая игроков враждебных королевств, станут более сбалансированными.

Плохо

Главным недостатком *Dark Age of Camelot* всегда была посредственная графика. Сейчас, когда на походе столько шикарно выглядящих MMORPG нового поколения, это обстоятельство становится вдвойне актуальным. К счастью, в ближайшее время выйдет еще один add-on под названием *Dark Ages of Camelot: Catacombs*, в нем графический движок игры будет полностью переделан.

✂ Марк Эшер

Резюме: **СРЕДНЕВЕКОВЬЕ**

ИЗДАТЕЛЬ: Gravity РАЗРАБОТЧИК: Gravity ЖАНР: MMORPG ДАТА ВЫХОДА: Май 2004

Ragnarok Online

Онлайновая Манга-RPG

Не секрет, что Корея — самая геймерская страна в мире. Баллады по мотивам StarCraft занимают там первые строчки в музыкальных чартах, а люди умирают от игрового перегрева в Интернет-кафе. И буквально на днях самая популярная в Корее MMORPG — *Ragnarok Online* — будет переведена на английский язык и издана в Северной Америке. Вау!

Мир

Основой для *Ragnarok Online* послужил популярный фэнтези-комикс Ragnarok, автор которого — Мьюн-Джин Ли (Myung-Jin Lee). Сюжетно это гремучая смесь скандинавской мифологии и аниме — графические приключения глазастых богов и могучих воинов в соломенных шапочках. В онлайн-версии Ragnarok будет 10 территорий, позаимствованных прямоком из оригинального комикса, и 20 профессий, выстроенных в сложную иерархическую систему.

Хорошо

Как ни крути, *Ragnarok Online* — это самая популярная в Корее MMORPG, а значит, хоть какие-то достоинства у этой игры должны быть непременно. В Интернете уже



гоступна ее бесплатная 15-дневная триал-версия — но имей в виду, качать придется ОЧЕНЬ много. Очень радует, что *Ragnarok Online* поддерживает оконный режим — одной рукой можно сражаться с монстрами, а другой — отвечать на электронные письма.

Плохо

К сожалению, сам факт массовой популярности игры еще не означает ее бесспорного качества. Первая проблема заключается в том, что

персонажи *Ragnarok Online* — плоские спрайты, разгуливающие по трехмерным бэкграундам. Во-вторых, западным геймерам, скорее всего, не понравятся карикатурные анимешные герои и мультяшные монстры. В-третьих, английский перевод игры получился на редкость тупым и неуклюжим. И чтобы разглядеть достоинства *Ragnarok Online* под невзрачной внешностью, нашему брату потребуется немало времени и усидчивости.

✉ Джонни Лю

Резюме: **ЯПОНСКАЯ СКАНДИНАВИЯ**



ИЗДАТЕЛЬ: **Square Enix** РАЗРАБОТЧИК: **Square Enix** ЖАНР: **MMORPG** ДАТА ВЫХОДА: **IV кв. 2004**



Final Fantasy XI: Chains of Promathia

Очередной полет несбыточной фантазии

Сказать, что компания Square Enix удивила игровой мир, выпустив в начале этого года РС-версию *Final Fantasy XI*, — значит, не сказать ничего. Кто бы мог подумать, что издатель, сделавший себе имя на эпических и сентиментальных приставочных RPG, сможет сотворить достойную во всех отношениях MMORPG? Теоретически, add-on *Chains of Promathia*, релиз которого намечен на осень, должен сделать и без того замечательный мир FFXI еще лучше и краше. Вот только какой-то внутренний скептицизм заставляет нас быть сдержанными и воспринимать геттище японских игрогелов с некоторой опаской.

Мир

Вселенная Vana'diel — самый, по всей видимости, детализированный онлайн-мир в истории жанра MMORPG — подвергается бесконечным атакам звероловцев и прочих злых гуманоидов. Три враждующие нации вынуждены заключить шаткий мир для совместного отражения агрессии.

Хорошо

Chains of Promathia включает 40 новых локаций, в том числе — гигантский мегаполис, населенный гоблинами.

Плохо

Неизвестно, будут ли в add-on`е но-

Vana'diel — чертовски живописное место

вые классы персонажей. Если нет, то лучше бы Square Enix вообще его не выпускать. Зачем нам ущербное дополнение к и без того хорошей игре?

Мигуэль Лопес

Резюме: ПОЛОВИНЧАТО



Koei

Square Enix — не единственный японский издатель, рискнувший на ходу вскочить в стремительно набирающий скорость поезд MMORPG. Компания Koei, известная по ряду игр, посвященных истории Азии, собирается издавать в Японии *Nobunaga's Ambition Online* и *Uncharted Waters Online*. Для справки: ни первый, ни второй проект пока что не нашли издателя у себя на родине.



ИГРОВОЙ АНДЕРГРАУНД

Игры из ниоткуда

РАЗРАБОТЧИК: City Interactive ДАТА ВЫХОДА: III кв. 2004

Project Freedom



Обещания: В космосе никто не услышит, как ты орешь от ужаса. Или удовлетворенно хмыкаешь, когда эскадрилья вражеских звездолетов неожиданно появляется прямо под брюхом твоего истребителя

Epsilon. В отличие от своего предшественника — риап-тайм стратегии Project Earth — игра Project Freedom является чистой воды экшном и состоит из 20 миссий, пог завязку забытых космическими сражениями между звездолетами враждующих мегакорпораций. Игровой мир представляет собой модель реальной солнечной системы, графика (особенно взрывы) — неплоха, физическая модель полетов — вполне достоверна.

Реальность: Кто играл в оригинал, поднимите руки. Так я и глум — никого. Увы, польская студия City Interactive не может похвастаться ни талантливыми художниками, ни дизайнерами — доказательством тому служит ее недавняя игрушка Wings of Honor. Несмотря на разнообразные цели миссий (эскорт, атака, спасение) и глубину проработки игрового мира, вряд ли кому-нибудь захочется проходить линейную кампанию Project Freedom по второму разу. Скорее всего, это будет типичная «бюджетная» вещь — при условии, что игра вообще сумеет прорваться на североамериканский континент.



РАЗРАБОТЧИК: Tilted Mill Entertainment ДАТА ВЫХОДА: III кв. 2004

Children of the Nile

Обещания: Студия Tilted Mill Entertainment была основана бывшими сотрудниками Impressions. Children of the Nile представляет собой сплав сразу нескольких стратегических концепций: здесь есть и социальное планирование, и строительство, и развитие городов. Единый игровой мир выполнен в полном 3D и населен множеством индивидуально моделируемых граждан; они в Children of the Nile — главный стратегический ресурс.

Реальность: Создается впечатление, что нам хотят снова впарить Lords of the Realm III по цене 20 баксов за коробку. Будем честны сами с собой — глобальные стратегии от маленьких независимых студий редко бывают хорошими. Впрочем, если разработчикам удастся избежать грабель, на которые раз за разом наступают создатели Chariots of War и Victoria, то у Children of the Nile есть шанс стать маленькой сенсацией. Ищите подробный обзор игры в одном из следующих номеров.



РАЗРАБОТЧИК: Topheavy Studios ДАТА ВЫХОДА: июль 2004

The Guy Game

Обещания: Авторы, не мудрствуя лукаво, сотворили забаву в стиле You Don't Know Jack — идеальное развлечение для четырех тинэйджеров, пытающихся прийти в себя после трехдневной попойки. Суть игры сводится к ответам на вопросы викторины. Каждый правильный ответ вознаграждается видеороликом, явно вырезанным из какой-то эротической телепередачи по причине своей вопиющей непристойности.

Реальность: Признавая высочайшую художественную ценность The Guy Game, мы, тем не менее, не можем не задать вопрос: а кто будет в это ИГРАТЬ? Взрослым людям игрушка, скорее всего, покажется не менее отвратительной, чем журналы для озабоченных подростков. Да, секс — это круто, и его можно неплохо продать, но после выхода The Guy Game на игровую индустрию вновь ополчатся политики, строящие свои предвыборные кампании на «борьбе за нравственность». Тем не менее, нельзя не признать, что есть в этой игрушке нечто чертовски привлекательное. Полуголые женщины, например.



Review

Мы любим игры,
мы их ненавидим...

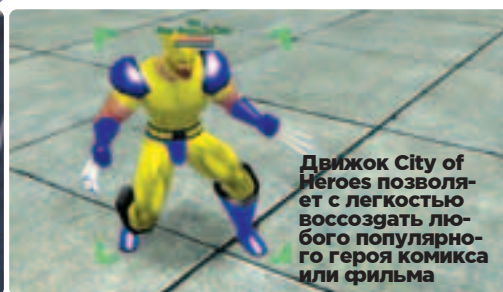
Жаждешь приключений? В City of Heroes всегда можно найти попутчиков и попутниц для геройских дел



Мозес Айсберг предпочитает поражать врагов холодом и превращать их в ледышки



Рвущийся в бой Эль Мас Мачо пылает яростью — в самом прямом смысле слова



Дрижок City of Heroes позволяет с легкостью воссоздать любого популярного героя комикса или фильма



И ИЗДАТЕЛЬ: NCsoft РАЗРАБОТЧИК: Cryptic Studios ЖАНР: MMORPG РЕЙТИНГ ESRB: C 13 лет
ТРЕБОВАНИЯ: Pentium III 800, 256MB RAM, 2GB на диске, 32MB Video, Интернет 56K
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Pentium 4 1.7GHz, 512MB RAM, 128MB Video, выделенная линия
MULTIPLAYER: Массовый многопользовательский режим

City of Heroes

Любимый город может спать спокойно



Thief: Deadly Shadows

Никогда еще воровство не было таким увлекательным делом

60



The Suffering

Редкая возможность поиграть с электрическим стулом и газовой камерой

68



Beyond Divinity

Истреблять врагов и обращать их в бегство — вот занятие, достойное правильного самца

80



Идея *City of Heroes* проста как все гениальное. Ты — супергерой из крутого комикса. Не знаю, как гругие, а я лично мечтал о та-

кой возможности с детства — с тех самых пор, когда скакал по школьному двору, воображая себя Спайдерменом. Более того, в отличие от всех остальных MMORPG играть в *City of Heroes* весело, легко и интересно с первых же минут нулевого уровня. И невзирая на мелкие баги и недочеты, с которыми мы столкнулись, защищая Paragon City от злодеев, редакция CGW ответственно заявляет: *City of Heroes* — это **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** новое слово в жанре онлайн-ролевых RPG. Стоит ли игра запрашиваемых за нее 15 баксов в месяц? Читай дальше, и ты сам все поймешь.

Откуда берутся герои?

Каждый герой в *City of Heroes* уникален — в прямом смысле этого слова. Персонаж может быть женщиной, мужчиной, инопланетянином, роботом... Благодаря огромному разнообразию вариантов цвета кожи, роста, телосложения, аксессуаров и деталей одежды, в игре решительно невозможно найти двух одинаковых аватаров. Хочешь быть ярко-голубой гругастой гевидцей, наполовину роботом, наполовину инопланетянкой, постоянно жующей сигары и рассекающей в летном шлеме? Флаг тебе в руки и барабан на шею! Главное — быть точно уверенным, что такой прикид не осточертеет тебе через пару часов, ибо сменить его будет уже нельзя. Правда, в костюме героя пока что отсутствует один важный элемент — шапочка. И это безобразие, потому что супермен без ярко-красной шапочки — не супермен! К счастью, в недавно выпущенном пресс-релизе разработчики пообещали, что шапочки (и другие модификации костюма) появятся в июльском обновлении. Поскольку на каждом игровом сервере может быть создано до восьми персонажей (8 героев помножить на 10 серверов — получается 80!), прос-



4 Сумасбродная Head Case морочит голову очередному парню

торы для творчества открываются поистине необъятные. А когда тебе наскучит воевать с негодяями, отправляйся гулять на Main Street, где круглые сутки идет самогетельный конкурс красоты — люди в деталях воссоздают знаменитых героев комиксов, кинозвезд и персонажей мультфильмов. Там есть на что посмотреть, можешь не сомневаться.

Что делает человека сверхчеловеком?

Разумеется, процесс создания героя в *City of Heroes* не исчерпывается дизайном его костюма. Мы должны определить происхождение протагониста и выбрать ему стартовый набор специальных способностей (Powers). Имеются пять базовых архетипов персонажей: Tankers (универсальные герои), Scrappers (лучшие рукопашные бойцы), Blasters (специалисты по дистанционному бою),



Забросив все мирские дела, мы проводим в *City of Heroes* дни и ночи

Аварийная Команда CGW*

*в целях безопасности все имена изменены

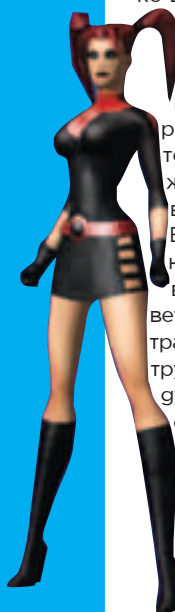


EL MAS MACHO

Не надо гадать, что этот парень тупой, только потому, что он большой и сильный. На самом деле, раньше он изучал в Беркли ядерную физику... Но потом по ошибке съел немного сырого плутония и стал сверхчеловеком.

HEAD CASE

Воплощение «эксерджерленды», с которой ты расстался из-за того, что она морочила тебе голову, всегда опаздывала на свидания и обожала звонить в 4 утра, чтобы сказать, как она по тебе скучает.



THE DONKEY PUNCH

Непревзойденный мастер боевого искусства SuckaPunch. Обожают незаметно подкрадываться к врагам и вырубать их с одного удара.



Controllers (маги, способные управлять погодой и воздействовать на мозги оппонентов) и Defenders (целители).

Сверхспособности чрезвычайно разнообразны и интересны, и каждую из них разработчики снабдили уникальной анимацией. Прокачка героя начинается с поднятия базовых умений (больше урона при ударе, выстреле и так далее), но скоро персонаж получает возможность проделывать весьма экзотические трюки, например, вызывать из воздуха предметы и швырять их во врагов. У каждого архетипа имеется собственный ассортимент доступных Powers, а достигнув шестого уровня, герой получает доступ ко всем крутым фишкам своей профессии. Со временем ты превратишься в самого настоящего супермена, способного носиться с невероятной скоростью, летать, повышать характеристики своих спутников и даже — внимание! — телепортироваться.

Еще одна уникальная особенность *City of Heroes*, способная вогнать в ступор даже бывалых ветеранов RPG, — отсутствие в игре традиционной системы ограбления трупов противников с целью последующей продажи добычи. Забудь о любимом мече +5! У героя есть слоты для хранения Inspirations (местный эквивалент магических зелий), и он может находить апгрейды для своих Powers — вот, собственно, и все. Поэтому, кстати, внешний облик персонажа с течением времени практически не меняется — несмотря на впечатляющий рост его возможностей.

Перед тем, как получить очередную сверхспособность или апгрейд к ней, мы имеем возможность ознакомиться с ее/его кратким описанием, но узнать, что же конкретно представляет собой тот или иной бонус, можно только проверив его в деле. Проблема заключается в том, что если непонравившиеся апгрейды можно заменять, то Powers берутся раз и навсегда — поэтому к их выбору надо подходить максимально ответственно. Впрочем, новые способности можно брать на каждом втором уровне, и со-



Мозги! Bay!

вершенно бесполезных среди них просто нет — все Powers так или иначе оказываются нужными, особенно при работе в группах.

А между тем...

Но довольно разговоров — мы ведь рвемся в битву со злом, не так ли? Тьюриал в *City of Heroes* отменно короткий и информативный (хотя, после создания четвертого по счету героя даже он начинает слегка нагоедаться), и, завершив его, новорожденный супермен оказывается на улицах Paragon City. В начале игры ему, конечно же, приходится выполнять простенькие миссии для новичков, но в отличие от традиционных MMORPG, здесь герой первого уровня не отбрасывает копыта от одного укуса крысы. Мы сражаемся с хулиганами, фаншистами, зомби, роботами — и вполне успешно уничтожаем их целыми шайками. Грубо говоря, один супергерой вполне в состоянии разобраться с десятью «обычными» противниками — поэтому бои в *City of Heroes*, как правило, бывают массовыми, стремительными и чертовски зрелищными. Становясь сильнее и опытнее, персонаж перестает получать XP за убийство слабых мобов — Scrapper'у 15-го уровня не составит ни малейшего труда расправиться с бандой воров 3-го уровня, но единственной наградой ему будет моральное удовлетворение от спасения жизни еще одного электронного гражданина Paragon City. К чести Cryptic Studios нужно отметить, что противники не просто оригинальны и разнообразны, но и

чертовски сообразительны. Когда их здоровье опускается до критически низкого уровня, они ретируются с поля боя (еще одно подтверждение того, что все подонки — жалкие трусы). Впрочем, назвать их интеллект идеальным тоже нельзя: если издалека пристрелить одного из членов шайки, остальные бандиты никак на это не реагируют — судя по всему, радиус их обзора слишком мал. В остальных же битвах безупречны и вызывают ассоциации скорее с удалым экшеном, нежели с RPG.

В жизни героя всегда есть место подвигу. Чем больше персонаж слоняется по городу и общается с NPC, тем больше сюжетных нитей ему открывается, и тем более сложные миссии становятся доступными. (Впрочем, при желании можно развлекаться и в «свободном режиме», зачищая город от всевозможных отморожков, — они обожают тусоваться на заброшенных фабриках, в темных аллеях, парках и других мрачных местах). Большинство сюжетных миссий протекают в так называемых «карманных вселенных», специально генерируемых игровым движком для персонажей и групп, которые погорячились выполнить то или иное задание. Количество и разнообразие «карманных локаций» просто не поддается исчислению, и прохождение каждой из них венчается битвой с локальным мини-боссом. А еще дизайнеры Cryptic снабдили Paragon City эффективной системой общественного транспорта, позволяющей в считанные секунды попадать из одной части города в другую и сводящей к минимуму толкучку на улицах. Возможно, кому-то покажется поначалу, что геймплей *City of Heroes* — это стандартная, монотонная прокачка героя, до боли знакомая по десяткам других MMORPG. Честно говоря, мы и сами так глумились, пока не начали экспериментировать с групповыми сюжетными миссиями. Так вот, господа, *City of Heroes* — абсолютно гениальная и инновационная онлайн-ролевая игра, которая на голову превосходит остальных представителей своего жанра. Сюжет игры можно сравнить... э-э-э... с

эпическим комиксом, занимающим несколько толстых красочных журналов, вот! Если говорить вкратце, то нам предстоит отразить вторжение инопланетян и пресечь целый ряд попыток захвата мирового господства. Скучно не будет, можете не сомневаться.

Сервера вы мои, сервера...

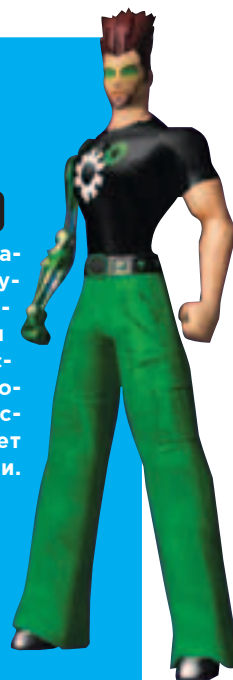
Увы, игра не свободна от традиционных проблем жанра MMORPG — в первую очередь, речь идет, разумеется, о пагениях серверов. К счастью, таких инцидентов было пока не очень много, и все они были связаны с избыточным количеством игроков на том или ином сервере. Конечно, это плохо, когда огни серверы оказываются чрезмерно перенаселены, а другие почти пусты. Возникает логичный вопрос: почему бы разработчикам не дать нам возможность самим переносить своих героев из одного игрового мира в другой — ведь в комиксах такое происходит сплошь и рядом?.. Кстати, о комиксах. Как известно, «хорошие парни» в них друг с другом не дерутся — и в игре пока что нет сражений между игроками (PvP). Но ситуация в корне изменится с выходом add-on'a *City of Villains*. Честно говоря, я жду этого с огромным нетерпением, ибо руки чешутся наградить задницы мерзавцам, прячущимся в подворотнях и закоулках стартовых локаций, вроде Atlas Park и Galaxy City, и ворующим у игроков экспу, прегательски нанося последние удары уже почти забитым монстрам. Впрочем, мы не жалуемся. Мы всей редакцией проводим в игре дни и ночи, забросив все мирские дела. Мы обожаем этот прекрасный, романтический, героический мир. Спасибо тебе, Господи, за то, что на свете есть такие игры!

✶ Даррен Глэдстоун

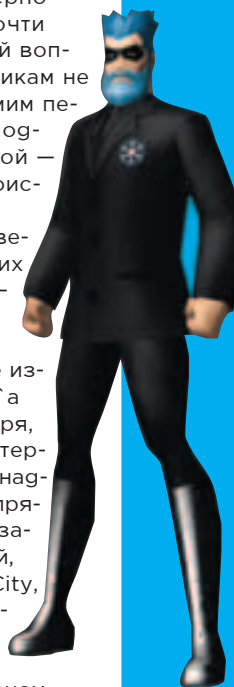
Вердикт ★★★★★

Я ненавижу MMORPG. Когда я вижу орка, мне хочется кричать. Но от *City of Heroes* я тащусь

THE GIZMO ➕
Омерзительный тип. Панк. Обладатель самых крутых гаджетов, объект вечной зависти окружающих. Используя свое технологическое превосходство, поражает врагов с дистанции.



➕ **MOSES ICEBERG**
Правоверный игрок, который предпочел ледяную Арктику знойной Палестине. По будням обожает спасать мир, субботу соблюдает всегда и любой ценой. Завидев его, злодеи обращаются в бегство с криками: «Мамочка! Как холодно!».



SMALL BUSINESS ➕
Отважная маленькая леди, постоянно вынужденная прикрывать чужие задницы. Ее таланты целителя не раз спасали Команду CGW в самых критических ситуациях.



ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive **РАЗРАБОТЧИК:** Ion Storm **ЖАНР:** Stealth Action **ТРЕБОВАНИЯ:** Pentium 4 1.5 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb Video, DirectX 9.0b, 3 Gb на диске **РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb Video **MULTIPLAYER:** нет

Thief: Deadly Shadows

Криминал против мракобесия



Огромный Город мерцает в ночи окнами домов и уличными фонарями. Дневная суэта задушена Тьмой — лишь стражники патрулируют улицы, ворча на холодную погоду, да шаги редких прохожих разносятся эхом по узким улицам. Неверной мерцание факелов дает больше тени, чем света, но все-таки можно разглядеть темную фигуру в плаще с капюшоном, из-под которого поблескивает странный зеленый огонек. Кто это крадется кошачьей походкой, избегая встречи со стражниками? Кто ковыряется в замке отмычкой? Кто прошмыгнул мимо зевающего горожанина, который через пару минут удивится — куда подевался кошелек? А, это всего лишь вор. Всего лишь? Ну уж нет. Это — Гарретт.





Нет, я не Бэтмен. Я другой

Гарретт — мастер воровского гела. У него репутация человека, для которого нет ничего невозможного. От него ничего не спрячешь — доказано. То, что еще не все золото мира оказалось у него в карманах — лишь вопрос времени.

Увальням из городской стражи никогда не поймать его. Молитвы и паровые машины не помогут разъяренным Хаммеритам отомстить Гарретту (кто еще мог утащить священный артефакт из церкви прямо перед Всенощной). Шаманы Язычников впустую размахивают колдовскими посохами — этот вор неуловим. Лишь многомудрые Хранители знают, где его найти, но не выгадут — ведь он их бывший брат.

Очередная наводка оказалась более прибыльной, чем ожидалось: ты не только разжился драгоценным медальоном, но и подслушал очень интерес-



ный разговор. Отпрыск одного из Семи Великих Рогов задумал выкрасть у своего кузена семейную реликвию — в этом ему поможет повар, который служит в замке. Нужно лишь погасить условный знак — погасить факел в определенном месте. Как это мило. Почему бы не взять на себя эту почетную миссию?

Так начинается очередная серия твоих приключений в роли Гарретта — третья по счету.

Плащи и кинжалы без рыцарей

Типичная игровая задача — проникнуть в здание (или, скажем, подземелье), очистить его от всех ценных вещей, остаться незамеченным, уйти. Возможно, местные обитатели будут иметь что-то против — не страшно. Для разговора с ними существует зубинка, кинжал или метко пущенная стрела — желательно попасть в голову. ▶

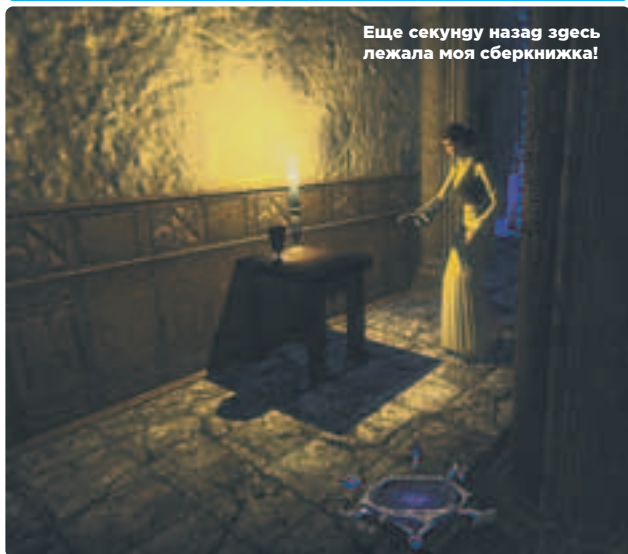




ХОЗЯЙКЕ НА ЗАМЕТКУ

Дубинка, кинжал, лук — это галеко не все.
Еще немного о гэгжетах Гарретта:

- Нервно-паралитический газ очень быстро примиряет силы правопорядка с разгулом преступности;
- Гарретт не испытывает угрызений совести, устанавливая противопехотные мины. Мины, взрываясь под ногами у Гарретта — тоже;
- Все, кроме Гарретта, комично поскальзываются на луже масла. Масло очень неплохо горит, кстати;
- Граната-вспышка дезориентирует противников — лишь Гарретту с его механическим глазом она нипочем;
- Механический глаз служит одновременно телескопом и прибором ночного видения. Желаете полюбоваться на прыщи стражника за два квартала отсюда? Не отказывай себе ни в чем.
- Ходячие мертвецы при столкновении со святой водой становятся неходячими;
- Всего за 2000 золотых ты можешь приобрести специальные перчатки для лазанья по каменным и кирпичным стенам.



❗ Главное в таком разговоре — не вступать ни в какие разговоры. Тихонечко подкрадываешься сзади — и все потенциальные разногласия быстро разрешены в твою пользу. Выбор между «просто оглушить» и «убить», в общем-то, не принципиален. И в том, и в другом случае жертва останется смиренно лежать до конца миссии. Тело лучше оттащить куда-нибудь в тень — чего остальных зря нервировать. На высоком уровне сложности, правда, запрещено убивать безоружных, но не волнуйся — твоему кинжалу еще найдется применение. Нежить и порождения языческой магии абсолютно равнодушны к ударам дубинкой по затылку — смело можешь опробовать на них, например, стрелы с огненным наконечником. Они оценят.

Вам показалось

Хотя Гарретт уже не очень молод, темнота по-прежнему его верный друг. И если с газовыми рожками, электрическими и магическими светильниками ничего поделаться нельзя, то против факелов (которых большинство) есть надежное средство — стрелы с водяным наконечником. Свечи можно погасить руками — горогостоящие (200 золотых!) средства сеяния мрака на них лучше не тратить. Как ни старайся, но бесшумно спрыгнуть с высоты на металлическую поверхность тебе не удастся. Выстрели в место приземления «моховой стрелой» — мох быстро разрастется, и теперь хоть обпрыгайся — никто не услышит. Тьма и тишина — вот твои цели. Ты не боец. Твоя задача — быть фантомом. Выший воровской шик — вообще не прибегать к насилию. Лишь погашенные факелы и пропавшие драгоценности должны остаться свидетельством твоего пребывания.

«Ag — это другие»

Обитатели города и окрестностей — не просто куклы, на которых ты отрабатываешь искусство бесшумных убийств. Такая кукла висит у Гарретта дома, а это — вполне живые люди (иногда не люди; иногда не вполне живые). Каждый обладает индивидуальностью — объединяет их лишь, пожалуй, чрезмерно богатое воображение. Им все время кажется, что «там что-то шевелится». О чем они с удовольствием сообщают окружающему мраку — очень удобно. Встречаясь, они здороваются друг с другом. Они обсуждают дела и погоду. Зевают и потягиваются — ночь на дворе. Они жалуются на холод и жмущие ботинки. От излишней стражников хочется плакать: «Они вечно опаздывают с моим ужином. Ни разу они не принесли его вовремя. НИ РАЗУ». Хаммериты на ночном дежурстве поблаживают себя молитвой. К диковатому наречию Язычников тоже со временем привыкаешь — оказывается, такие же люди.

Пусть они порой неадекватны в своем поведении; пусть их слишком мало, чтобы создать ощущение огромного Мегаполиса; пусть фразы их повторяются. Но все-таки это не «объекты, управляемые искусственным интеллектом», а самые настоящие Персонажи.




Дедуктивный метод

Ты подслушиваешь чужие разговоры, находишь записки и читаешь дневники. Порой Гарретт что-то комментирует вслух — его наблюдения ехидны, но информативны. Здесь никто не будет пичкать тебя сюжетом в принудительном порядке. Крупные информации рассыпаны там и сям — собирай, вникай, анализируй.

Интриги местной знати, заговоры преступников и поголовное восстание Язычников; на пристань прибыл корабль-призрак, полный зомби; в Городе объявлен карантин — нежить захватила несколько кварталов. Хранители обсуждают возможную роль Гарретта в событиях, описанных в Пророчестве.

Интрига разворачивается медленно. Каждый поворот сюжета — награда пытливому исследователю, а не псевдолитературная каша, которую насильно скармливают капризному ребенку-читателю. И здесь ты крайне редко можешь предугадать, что же случится дальше.

Не для всех

Чтобы в полной мере насладиться игрой, нужно тщательно вжиться в свою роль и начисто отбросить навыки, приобретенные в шутерах от первого лица. Хотя здесь можно и пограться, сражения, по сути, бессмысленны: thief в переводе все-таки «вор», а не «гопник». Агрессии стоит поискать в другом месте — здешний девиз не «быстрота и натиск», а «терпение и смекалка». Даже хищение собственности, в общем, не главное — ведь ты все равно тратишь все вырученные деньги на снаряжение. Удовольствие получаешь просто от присутствия в этом странном мире. От простого факта, что ты — Гарретт, таинственный антигерой, тень среди теней.  **Ян Масарский**

Вердикт



Безупречно выдержанный стиль, великолепная мрачная атмосфера, нетривиальный сюжет



СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ

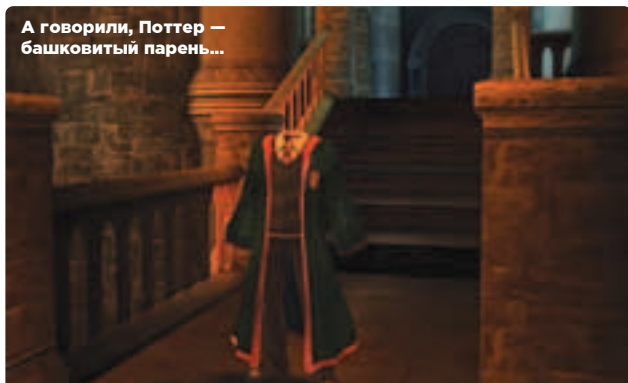
Что делать, если твою руку обнаружили в чужом кармане:

- Загадочно улыбнуться и сказать: «Санта прислал тебе подарок!»;
- Засунуть вторую руку в другой карман и копаться там, приговаривая: «Куда же я ее положил?..»;
- Посмотреть строго и сказать: «Вы арестованы!»;
- Закричать: «Боже мой, там мышь, я так и знал!»;
- Оттопырить свой карман и томно прошептать: «А теперь давай ты...»;
- Улыбнуться и спросить: «Простите, у вас не найдется жевательной резинки?»;
- Сочувственно похлопать по плечу, дать немного мелочи и сказать: «Купи себе что-нибудь поесть...»;
- Быстро признаться в любви и страстно поцеловать объект в ухо.

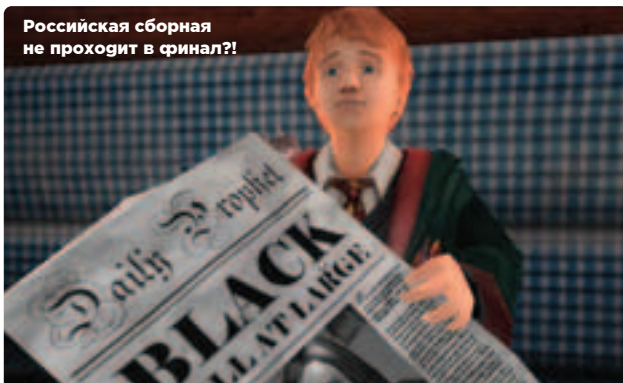
Их разыскивает милиция



ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts ЖАНР: Action / Adventure ТРЕБОВАНИЯ: Pentium 3 600 MHz, 256Mb RAM, 32Mb Video, DirectX 9.0, 800 Mb на диске РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Pentium 4 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb Video MULTIPLAYER: нет



А говорили, Поттер — башковитый парень...



Российская сборная не проходит в финал?!

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Гарри Поттер и потребительская корзина

— Смотрел третьего Поттера?
— Ацтой!
— Сам ты «ацтой». Куарон — гений.
— Ой, мне было действительно страшно!
— А у Гермионы титьки выросли!
— Да оставьте вы в покое титьки Гермионы. Педофилы!
От Гарри Поттера не спрячешься нигде. Ни на гаче в поселке Пегасельга, ни в шкафу у любовницы. И даже худошавый мальчик-листик, продающий пиратские диски с играми по 3 доллара - штука, смотрит грустными глазами и шепчет:
— «Гарри Поттер и узник Азкабана» не интересует? Вчера завезли игру по фильму, последний диск остался. Гогится для всех: от 9 до 99 лет!

Особо опасен

При первой загрузке Prisoner of Azkaban приветствует игрока радостным агуканьем. Цветовая палитра и общая атмосфера оповещают: «Внимание! Вы приобрели детскую игру». Как же так — ведь говорили, что нет возрастных ограничений? Правда, Гарри, Рон и Гермиона подросли. Им уже по тринадцать, и они могут спокойно читать тинейджерскую прессу — например, популярный журнал Fool. Однако листают почему-то солидное издание для волшебников Daily Prophet. О чем вещает переговница? Матушки! Сириус Блэк бежал из Азкабана, тюрьмы для ведьм и колдунов. В свое время наш Иуда предал родителей Гарри Поттера, а затем с особой жестокостью убил тринадцать человек. По слухам, его новая цель — убить Гарри. Последнего этот факт не особо волнует — куда больше он переживает из-за дементоров, тюремщиков Азкабана. Парень трусит.

Для отстающих

Учеба в Хогвартсе скучновата. На уроке ты выучишь одно новое заклинание, а затем будешь до отупения оттачивать мастерство. Гарри научился замораживать огонь и воду, Гермиона теперь может оживлять статуи дракончиков и кроликов, а Рон... ну, Рон никогда не был первым учеником на факультете Гриффиндор. Можно играть не только за Поттера, но также за Рона и Гермиону. К сожалению, между персонажами нельзя переключаться по собственной воле. Игра сама определяет, когда пришла пора сменить героя. Помнишь забавного зверька по имени Соник, которого хлебом не корми, дай попрыгать с кочки на кочку? Здесь — то же самое. Изобилие высоких прыжков, неожиданные ловушки, полеты на гиппогрифах с преградами и увлекательное скольжение по ледяным желобам.

А Babayaga против!

Игра агрессивна прежде всего фанатам. Если ты таковым не являешься, бога ради, не увлекайся коллекционированием. На каждом углу Хогвартса тебя будет поджидать мальчик или девочка с хитрым лицом и, словно продавец героина из кино, подзывать:
— Эй, Гарри, смотри, что у меня есть!
— Разрази меня Волан-Де-Морт, это же карточка с изображением русской ведьмы Babayaga! Почем продаешь?
— 150 бобов устроит?
Не устроит. Не покупай эту грянь. Не трать время на коллекционирование карточек. Их даже не анимировали, хотя по замыслу Роулинг должны были. Кроме того, на карточке с Babayaga изображена добродушная пенсионерка, а не ужасная ведьма, которая поедает детей на завтрак.



Они сделали мои пальцы
квадратными! За что?!

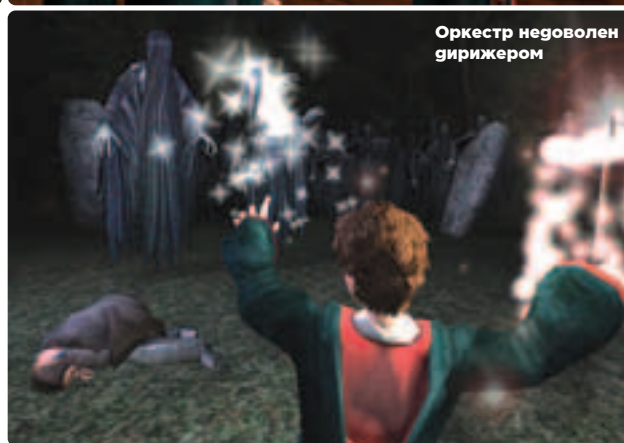


БИТВА С ГОЛОВАСТИКОМ-МУТАНТОМ

Взрослому человеку в мире Гарри Поттера не очень уютно. Все равно что Илья Муромец придет на бой со Змеем Горынычем и увидит головастика-мутанта. Ты приготовился к вызову, но бороться не с кем. Привигение Пивз усмиряется в два счета. Шаловливые пикси — медлительны. Что касается гementоров, то они ликвидируются одним-единственным заклинанием. Игровой процесс монотонен. Пока играешь, остановиться не можешь. Но стоит прерваться — и возвращаться к игре уже не хочется, ибо наперед известно, что ждет дальше. Тыходишь в комнату (зал, пещеру), за тобой закрывается сдверь. Твоя задача — используя нехитрый арсенал заклинаний, истребить всех назойливых пикси и медлительных скелетов, выбежавших навстречу толпой и поодионочке. Как только зачистка завершена, открывается следующая сдверь, ты перебегаешь в новое помещение, где все повторяется сначала. Гляди-ка — снова сдужина пикси!

Защита прав потребителей

Тем не менее, Prisoner of Azkaban способен скрасить пару вечеров. Наго выполнить всего два условия, и тебе станет комфортно в мире Гарри Поттера. Прежде всего сходи в кино и посмотри фильм. Создатели игры крайне пренебрежительно отнеслись к сюжету, кастрировав его без скальпеля. Если не знать первоисточник, можно и не разобраться, что, собственно говоря, происходит. Второе (и важнейшее) требование — отключи мозг. Нащупай рубильник, отвечающий за мыслительные процессы, и выруби его на фриг. Особенно хорошо это получится после тяжелого рабочего сдня, когда сил остается лишь на то, чтобы ответить жене «Да» на вопрос «Ужинать будешь?». Своей ненапряжностью игра успокоит тебя. Еще порадуешься: «Гляди-ка, как ловко у меня все получается» и уж точно перестанешь винить в покупке не самой подходящей для взрослого человека игры худосцаво-го мальчика-продавца или приятеля, который столь живо расписал проклянувшиеся титки актрисы Эммы Уотсон. Некого винить. **Иван Гусев**



Оркестр недоволен
дирижером



ИНВЕНТАРЬ ДЛЯ ИГРЫ В КВИДДИЧ

Совок хозяйственный металлический с пластмассовой ручкой — 180 р.,
Швабра с деревянной держалкой — 150 р.,
Веники и метлы из натуральных и синтетических волокон — 20-100 р.,
Венки, гирлянды памятные на могилу и погребальные принадлежности — от 300 р.,
Швабра с микроволокнистыми насажками бытовая — 700-2000 р.,
Насажка для традиционной швабры — 500-1600 р.,
Ручной погметальный прибор, компания НьюКом, масса: 16 кг, рабочая скорость: 4 км/ч, вместимость бункера: 40 л, принцип совкового погметания — 11 857 р.

Вердикт



Если тебе понравится — не переживай. Ты пал жертвой рекламы. Ничего пресосудительного

ИЮЛЬСКИЙ НОМЕР
ЖУРНАЛА TOTAL DVD
В ПРОДАЖЕ С 26 ИЮНЯ

(game)land



«Я не мог удержаться от слез, когда его смотрел, и не потому, что фильм такой печальный, просто я был невероятно счастлив, что могу так любить его». Квентин Тарантино

Total DVD –
каждый номер
с фильмом на DVD

Гарри Поттер vs Гарри Гарретт

НОСИТ НА ПЛЕЧЕ		
Сову	1 0	Полумертвых немолодых мужчин
УКРАШАЮЩИЙ МУЖЧИНУ ШРАМ		
Максимальная длина 5 см	0 1	Минимальная длина 13 см
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ		
Ездит экспрессом несуществующей линии	1 0	Сгибается в три погибели и осторожно ползает из угла в угол
ОПЕКУНЫ		
Дядя Вернон без шеи и тетя Петунья с лошадиной физиономией	0 1	Сирота на иждивении случайных прохожих
ФЕТИШ		
Навороченная метла и шарик с крылышками	0 1	Надушенные вышитые кошельки
ПРИВЕТ ОТ ФРЕЙДА		
Волшебная палочка	0 1	Дубинка с пупыршками и рифленой рукоятью
ЕГО РАЗЫСКИВАЮТ		
Миллионы малолетних поклонниц	1 0	Пара сотен граждан, расстроенных его поведением
ВОЗРАСТНОЙ КРИЗИС		
Пубертат. Прыщи, первые волосы над верхней губой	0 1	Среднего возраста. Ослабление потенции, мысли о суициде и смене профессии
В ТУПИКЕ		
Разбегаются и проходит сквозь вокзальную стену	1 0	Перелезает через тупик
ПЛАГИАТ		
Оправа очков как у Джона Леннона	1 1	Зрачок как у Терминатора
МАЛЕНЬКИЕ УДОВОЛЬСТВИЯ		
Красть книги в библиотеках и подслушивать в плаще-невидимке	1 0	Читать чужие письма и стрелять по факелам водяными стрелами
ФИЗИЧЕСКИЕ СЛАБОСТИ		
Плохо видит	0 0	Плохо переносит три удара мечом по голове
ДУРАЦКОЕ ИМЯ ВРАГА		
He Who Must Not Be Named	1 0	Gormon Truurt
ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ТАЛАНТЫ		
Собирать большую прибыль	0 1	Носить с собой грузы драгоценностей и не звенеть при ходьбе
КАК ОН ЗДЕСЬ ОКАЗАЛСЯ?		
Тайное слово Толстой Даме	0 1	Набор прекрасных отмычек
Гарри погает надежды; тырить библиотечные книги — хорошее начало карьеры	7:8	Зрелый мужчина с романтическим образом жизни не может проиграть близорукому сосунку

ИЗДАТЕЛЬ: Codo Technologies / «Руссобит-М» РАЗРАБОТЧИК: Codo Technologies ЖАНР: Стратегия ТРЕБОВАНИЯ: Pentium 3 200 MHz, 128 Mb RAM, DirectX 9.0, 32 Mb на диске РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Pentium 3 600 MHz, 256 Mb RAM, 3D-акселератор MULTIPLAYER: Play By E-Mail, Hot-Seat



Laser Squad Nemesis

Лучше только покер

LSN — тот случай, когда интересность игры гарантируют ее правила. Казалось бы — два человека переставляют по вкривь и вкось перегороженному серыми стенами полю солдатиков, плоских и смешных. Но разве этим людям скучно? Нет! Разве это солдатики плоском поле? Это Космический Десант выбивает из пригорода отряды Машин! Разве это игроки? Нет же! Они — командиры подразделений... и немножко технический директор с редактором отдела информации, убивающие рабочее время.

Гениальное просто

Магические правила игры, заставившие наших героев забыть о служебных обязанностях, заключаются в следующем: воюют две команды, весь игровой экшн разбит на десятисекундные раунды. Сначала «командиры» объясняют игре, что каждый из их бойцов будет делать в течение следующих десяти секунд, затем игра обрабатывает указания и выдает результат — новый раунд ожесточенной перестрелки.

Тонкость в том, что LSN бережно обсчитывает зоны обзора каждого солдата, уменьшая их, если солдатик только что двинулся, и, наоборот, расширяя, если он уже давно сидит «в засаде». Кроме того, при разгаче команд можно «притормозить» бойца посреди очередной перебежки, давая ему «оглядеться». Можно прика-

зать останавливаться при виде противника и открывать огонь; можно сделать так, чтобы боец отступил или, напротив, бежал вперед, не обращая внимания на оппонентов. В результате ты получаешь набор нехитрых, но удивительно эффективных инструментов, позволяющих реализовать тактические замыслы любой степени изощренности. Освоившись с этим инструментарием, начинаешь гадать вполне военными категориями — готовить коварные засады и дерзкие штурмы, заманивать противника и теснить его, беречь бойцов и жертвовать ими для достижения преимуществ. Плоские солдатики обретают ценность, элементы «крысиного лабиринта», в котором идет игра — стратегическое значение, и оторваться становится просто невозможно!

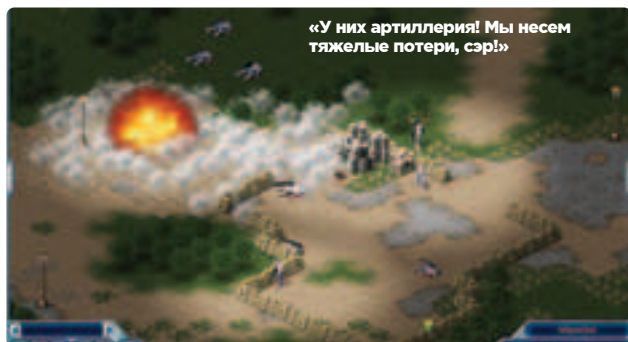
Прибавь сюда возможность играть, отправляя груз другу новые «ходы» по e-mail'у, и вызывать на бой приятеля, не купившего игру, а лишь скачавшего ее демо-версию — и станет понятно, что LSN — серьезная угроза работоспособности любого мужчины, хотя бы раз в жизни игравшего в солдатики.

✉ Владимир Рыжков

Вердикт



Поосторожней с LSN — она может оставить тебя без рабочего времени. Отличная игра!



ИЗДАТЕЛЬ: Encore Software / Midway РАЗРАБОТЧИК: Surreal Software ЖАНР: 3D-Action / Horror ТРЕБОВАНИЯ: Pentium 3 1.0 GHz, 128 Mb RAM, 32Mb Video, DirectX 9.0, 2.1 Gb на гиске РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Pentium 4 2.0 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb Video MULTIPLAYER: Нет

The Suffering

Солженицын-кола



❗ Самолечение до добра не говорит

Когда тебя переводят в самую жуткую тюрьму штата Мэриленд с тем, чтобы привести в исполнение смертный приговор, в этом есть свои плюсы. Например, тебе не придется долго привыкать к здешним порядкам. И больше не нужно будет мучиться вопросом — действительно ли ты зверски убил свою жену и двоих сыновей?

НИ МИНУТЫ ПОКОЯ

Но все пошло не так с самого начала. Только ты скинул ботинки и поудобнее устроился на койке, земля затряслась и отовсюду по-вылезали адские чудища. Упс! Не делай так больше.

Охранники и соседи по тюремному блоку быстро пали жертвами монстров, а тебе, как обычно, предлагается самое увлекательное —

выживать. Ты бежишь по тюремным коридорам — шлепаешь босыми ногами по лужам крови, сжимаешь в руках здоровенную заточку и умело устрашаешь окружающую среду могучими бакенбардами.

Мрачные интерьеры обильно украшены декоративными останками, отовсюду доносятся панические вопли и призывы о помощи. Редкий прохожий непременно становится

объектом жестокой расправы, но враг пока не показывается. Поздравляем — тебе предстоит долгое путешествие в жанре horror.

Ненакрашенная-страшная

Формат для жанра привычный — 3D-шутер от третьего или первого лица (переключается по желанию). Дробовик, автомат Томпсона, огнемет — все для борьбы со Злом. Коктейли Молотова и динамитные связки прилагаются. Для пущей маневренности герою дозволено перекачываться в сторону, — а вот приседать нельзя.

Портированная с консолей The Suffering — явно не в авангарде графических технологий. Квадратные лица охранников и заключенных порой внушают больше ужаса, нежели самые кровавые сцены в игре. Впрочем, общая бедность графики умело маскируется тенями и грамотно поставленными спецэффектами — простенько, но со вкусом. Некоторыми локациями можно даже любоваться.

Все искупает дизайн монстров. Студия Стэна Уинстона (создателя таких персонажей, как Терминатор, Хищник, динозавры из «Парка Юрского периода») потрудились на славу — чудовища выглядят стильно и эффектно, двигаются красиво и правдоподобно. Издают очаровательные звуки. Необходимость отстреливать некоторых из них головы, — чтобы не воскресали, — определенно добавляет шарма.

Бесплатный концептуальный бонус — каждый монстр олицетворяет собой определенный вид смерти. Обезглавливание, повешение, расстрел, смертельная инъекция, захоронение заживо; не забыли даже такие нарушения прав человека, как работорговля и охота на ведьм.

Legalize!

Игровой процесс довольно монотонен — знай себе бегай да стреляй. Иногда нас пытаются развлечь старинными забавами типа «передвинь вот этот ящик и залезь вон туда» или «найди рычажок — зверка-то и откроется». Встречаются задания поинтереснее — встать за стационарный пулемет и разнести толпу крепких монстров. Пять минут не спускать палец с гашетки — незабываемое



Данко?..

наслаждение.

Незатейливость игровой задачи авторы умело компенсировали множеством мелких, но стильных деталей. Например, в битве ты романтически покрываешься ровным слоем вражеской крови. Монстры разных видов дерутся между собой — и этим не грех воспользоваться. Помимо голов можно отстреливать руки и ноги — пустячок, а приятно.

Завалив некоторое количество врагов, ты можешь сам временно превратиться в монстра — на процесс трансформации стоит посмотреть. Возможностью лечиться и пользоваться оружием придется пожертвовать — зато теперь на каждого противника достаточно одного-двух ударов. Насадить пару-тройку тел на огромное лезвие, которое у тебя вместо правой руки, — и безразлично стряхнуть. Ударить по полу так сильно, что все вокруг повалится с ног — хорошо быть монстром. Этот суперудар, кстати, со временем становится мощнее,

и ближе к концу игры напоминает маленький ядерный взрыв.

При встрече с мирно настроенным персонажем (некоторых можно взять с собой в качестве огневой поддержки и гидов), ты услышишь у себя в голове два одновременно звучащих голоса. Справа — «ангельский» женский: «Помоги ему, вместе вам будет легче выбраться!»; слева — «дьявольский» мужской: «Вали урога! Размажь его по стене!». От того, насколько хорошим или плохим мальчиком ты будешь, зависит финал игры. Заодно откроется правда об убийстве семьи, — точнее, один из трех ее вариантов.

Укуранный в хлам охранник Сергей, рассуждающий о гревних гуках Земли и их гневе на цивилизацию, единогласно получил премию редакции «Самый Неформальный NPC». Совершенно очарователен мужик, который швыряет связки динамита, подкрепляя взрывную силу бодрым матерком. Встречаются и обязательные тюремные разборки — крутой



Охранник Сергей...



...и его хобби



Я тебе говорю, здесь вот такие форели!

«гангста» во дворе бычит: «Ты кто такой?!» — и достает волну. Эпизодических персонажей в игре много, и все любят поговорить — в отличие от нашего крайне молчаливого героя. Сказать «Ох!», получив гирей по черепу, — вот все, на что хватает его красноречия.

«А что здесь случилось?»

Самое яркое впечатление от сюжета — недоумение. Что, собственно, произошло в тюрьме Эбботт на острове Карнейт? Откуда взялась вся эта нечисть? Вышедший из-под контроля военно-научный эксперимент? Массовая галлюцинация? Кара божья? Или вообще плод фантазии твоего воспаленного воображения? Разные персонажи высказывают разные мнения, но даже пройдя игру до конца, ты не найдешь ответа. Официальной версии не существует.

Кто на самом деле убил твою семью? Ты действительно превращаешься в монстра? Или верен диагноз «шизофрения», поставленный проецируемым из кинопроектора призраком психиатра-сагиста, который 70 лет назад ставил на пациентах местной психушки бесчеловечные эксперименты? Чего от тебя хочет казненный на электрическом стуле маньяк, который является в окружении молний и тол-

кает туманные монологи? Какую роль играет дух палача, умертвившего себя в газовой камере и ставшего воплощением смерти от газа?

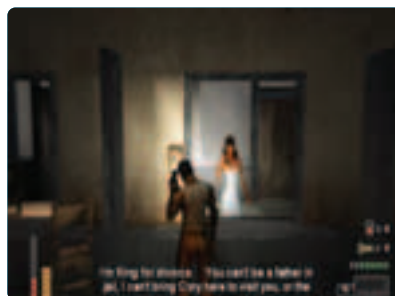
Персонажи появляются, произносят какую-то глубокую, но малопонятную речь, исчезают. По отдельности все понятно, но в общую картину никак не складывается. Чем-то напоминает фильмы Дэвида Линча; но если там остается ощущение какой-то хитрой системы и внутренней логики, то здесь видно лишь, что сценаристы просто вбухали в сюжет все жанровые штампы, какие смогли вспомнить. Разрозненные истории кое-как объединены главным героем и местом действия — и все.

Отложи валерьянку

The Suffering по праву прописана в стане «ужастиков», но страдает отсутствием саспенса. Большой частью тебя пытаются убить, а не напугать. Необходимость постоянно носиться туда-сюда и отстреливать головы очень мешает сидеть и вдумчиво бояться. Время от времени ты натываешься на специально поставленные кровавые сцены: ну как, дескать, страшно? Не очень. Этого добра в игре так много, что на расчлененку любишь уже позевывая.



Извините, вы случайно не умеете завязывать галстук?



Дорогая, я задерживаюсь. Осталось убить еще 428 монстров

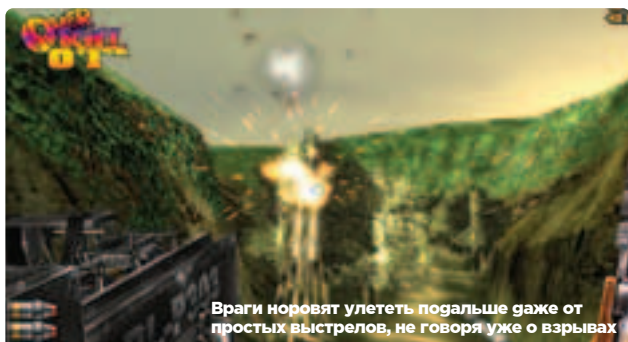
Тем не менее, первые полчаса-час еще есть от чего вздрогнуть. С характерным для жанра скрипичным «взвизгом» перед глазами мелькнет страшная картинка (ближе к концу игры эти картинки появляются так часто, что начинают раздражать). Убиенные гомочадцы периодически возникают с какими-то речами. Порой ты видишь сцены насилия, произошедшие в этом месте сорок лет назад — или за полчаса до твоего появления. В телескопных трубках звучат странные монологи. Камеры наблюдения показывают всякие ужасы. Рация надвывается — «Боже, здесь какие-то пауки с лезвиями...». Уютно.

Обжалованию не подлежит

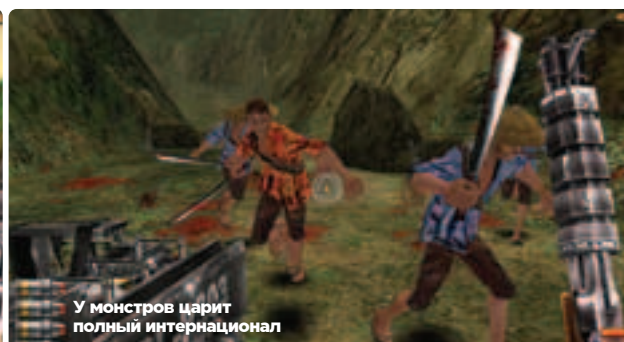
Сюжетная сумбуризм и блеклая графика, к счастью, не делают путешествие по проклятому острову менее увлекательным. Стильное брутальное мочилово в сочетании с хорошей долей мясных ужасов — отказаться невозможно. В конце концов, где еще ты можешь собственноручно казнить человека в газовой камере или опустить рубильник электрического стула? **Ян Масарский**

Вердикт ★★★★★
Стильно, продуманно, увлекательно. Надо лишь включить мозги

ИЗДАТЕЛЬ: ValuSoft / Акелла РАЗРАБОТЧИК: Delphieye Entertainment ЖАНР: First-Person Shooter ТРЕБОВАНИЯ: Pentium III 733 MHz, 128 Mb RAM, 32Mb Video, T&L, 1 Gb на диске РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Pentium 4 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb Video MULTIPLAYER: LAN (2-16 игроков)



Враги норовят улететь подалее даже от простых выстрелов, не говоря уже о взрывах



У монстров царит полный интернационал

Nitro Family

Семья игиотов

Хорошо, что нездоровый энтузиазм овладевает нездоровыми людьми не так уж часто. *Nitro Family* — плод нездорового внимания корейских разработчиков к first-person шутерам с пониженным содержанием интеллекта. *Serious Sam* понравился всем, он такой простой, мы тоже так можем!

Несерьезный

Не могут. В *Nitro Family* тоже бегают орды тупых монстров; главный герой — гора мяса с мозгом чуть меньше, чем у ятла; пушки, взрывы, и гдумать нужно только когда выбираешь, какой сейв загрузить. Развлечение как на пять минут, так и на несколько часов — смотря, как подойти к вопросу.

Nitro Family — игра широчайших тактических возможностей. По крайней мере, таковой ее хотели бы видеть создатели.

Итак: герой — Виктор, сеговламый богатырь; на то и богатырь, чтобы таскать тяжести. В каждой руке — по пушке, на заливке — красавица-жена.

В каждой руке по пушке — значит, не нужно переключаться между разными видами оружия, чтобы убивать с еще большей эффефективностью. Скажем, в одной руке базука, в другой — гробовик. Разносим урогов на куски с большого расстояния; рискнувшие подойти поближе получают призовой заряд гроби в го-

лову. Правда, и тут не надо напрягать мозг вопросом, какую кнопку мыши сейчас жать. Знай себе, жми огню — все равно патронов полно, враги тупые, а уровни прямые как известная кишка. Полезный предмет боевого хозяйства — жена. Стрелять ей никто не гает, но она с успехом орудует хлыстом, разнося на куски рискнувших подойти поближе монстров.

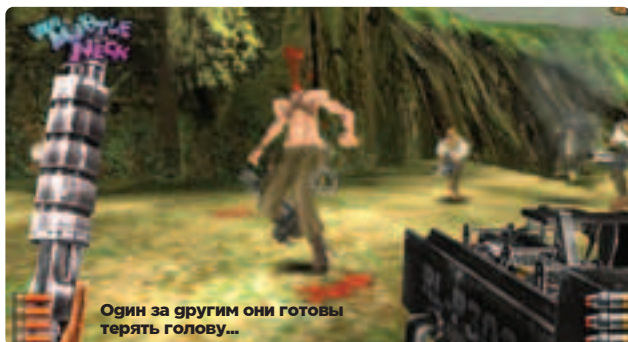
Просветлись-ка

Пусть игра красива лишь в области заставки, зато скорость кровавой мясорубки на экране зашкаливает. Кто-нибудь понимает, что творится на экране? Иногда это весело. Впрочем, другое мнение гласит, что в Delphieye Entertainment работают несколько безрукие люди. Минимализм — умение нести свою мысль широким народным массам с помощью ограниченных изобразительных средств. Игиотизм — неумение выразить ничего вообще. Delphieye Entertainment, возможно, считают себя минималистами. Они ошибаются. *Nitro Family* — это такое психогелическое развлечение, понятное не каждому. **Илья Зибирев**

Вердикт



Мочить орды одинаковых квадратноголовых урогов — занятие либо глупое, либо близкое к гзгену



Один за другим они готовы терять голову...



Апофеоз искрометного юмора — летающие свиньи

ИЗДАТЕЛЬ: Activision **РАЗРАБОТЧИК:** Luxoflux, Inc. **ЖАНР:** Action
ТРЕБОВАНИЯ: Pentium 3 800 MHz, 128 Mb RAM, 32Mb Video, DirectX 9.0, 3.1 Gb на диске **РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** Pentium 4 1.5 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb Video **MULTIPLAYER:** до 4 игроков

True Crime: Streets of LA

Круче только яйца

Богатый заказчик собрал две дюжины сценаристов среднего пошиба и объявил:

— В нашей игре, как в голливудском блокбастере, всего должно быть МНОГО. Даже не МНОГО, а ОЧЕНЬ МНОГО. В общем, БОЛЬШЕ, чем у нас, быть не должно нигде. Моя мысль ясна?

Почесали сценаристы затылки, купили пива — и пошел креативный процесс. Огни смотрели боевики про полицейских: «Смертельное оружие», «48 часов», «Час пик» и «Плохие парни». Другие засели за Grand Theft Auto 3 и Mafia. Был среди них еще некто Стиви, который требовал, чтобы его все называли «Король ужасов». Ему не нравились фильмы про полицейских и компьютерные игры, где много ездят на машинах.

— Главное, чтобы в нашей игре были зомби! — голосил он. — Без зомби — не круто!

С миру по нитке

True Crime: Streets of LA сгелана по выкройкам голливудских боевиков. В голове крутится мысль: «Где-то я это видел...». Но не пытайтесь вспомнить название фильма — сценаристы одолжили идеи отовсюду, откуда только можно. Лишь «Бемби» не тронули, да и то граматичный эпи-

зод с убийством мамы-оленихи наверняка обсуждался на планерках. То, что не вырезал монтажер, выглядит так. Лос-Анджелес. Детектив Ник Кэнг — офицер элитного отдела полиции. Ездит на крутой машине с открытым верхом, по грешной земле передвигается походкой Димы Нагиева. Раскосые глаза Ника почти всегда спрятаны за стильными солнцезащитными очками, и любому ясно — если он их снимает, это не к добру. Как полагается по законам полицейского боевика, у Кэнга есть шеф — афроамериканка с «химией» на голове и сексапильная напарница. Напарнице Ник не нравится — он ну просто до неприличия крут. Афроамериканка, напротив, с ностальгией вспоминает отца Кэнга (лучший полицейский Лос-Анджелеса, загадочно исчезнувший много лет назад), и возлагает на его сына большие надежды. Словно заботливая мамочка, она постоянно лопочет: «Поступай как знаешь, но чтобы я не пожалела». Вот Ник и поступает, как ему заблагорассудится.

Лос-анджелесский Гулаг

Игра неспроста имеет подзаголовок Streets of LA. Создатели True Crime воспроизвели город ангелов в мельчайших подробностях. Двес-

ти пятьдесят квадратных миль. Жители Лос-Анджелеса хором заявляют, что город будто настоящий — и даже находят свои дома. Вряд ли, впрочем, в городе реально существует клуб Gulag, где тусуются русские мафиози, но оставим этот факт на совести авторов.

На своих двоих из Голливуда до «Гулага» доберешься только к вечеру, поэтому в игре полным-полно машин, начиная с едва ползущих колымаг и заканчивая спортивными марками. Любую из них Ник может безнаказанно конфисковать — достаточно показать значок и заявить: «Беру гля нужд полиции Лос-Анджелеса».

Дерусь, потому что дерусь

Три составляющих успеха True Crime — это безумные гонки, яростные драки и безудержная пальба. Ник колесит по Лос-Анджелесу, чтобы:

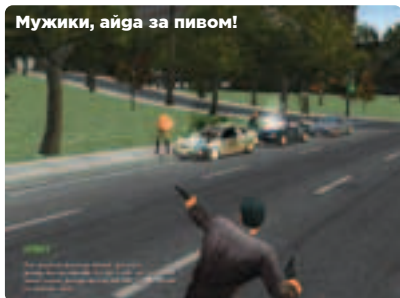
- а) догонять преступников,
- б) утирать от преступников,
- в) ловить пеших преступников на улицах.

Ник дерется, чтобы:

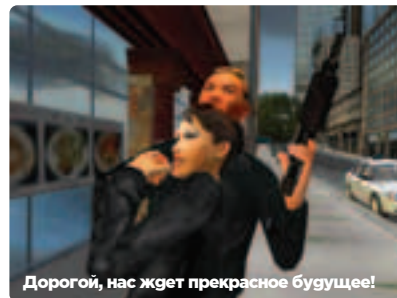
- а) выучить новый приемчик в спортзале,
- б) начистить фэйсы плохишам-крепешам.



Профессор Кэнг проводит операцию по разделению сиамских близнецов



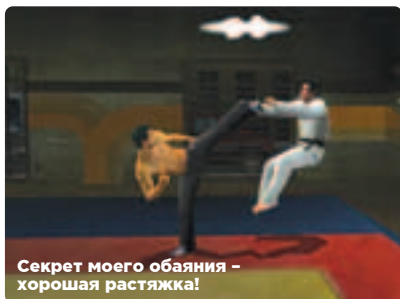
Мужики, айда за пивом!



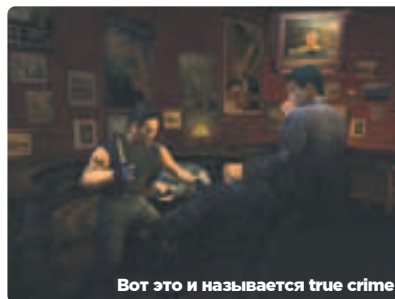
Дорогой, нас ждет прекрасное будущее!



Пропавшим отцом Ника, видимо, был Стивен Сигал



Секрет моего обаяния — хорошая растяжка!



Вот это и называется true crime

И, наконец, Ник палит во все, что движется, потому что так положено. В полицейских боевиках всегда много стреляют. После даже самой плохой перестрелки здание, где побывал Кэнг, реконструкции не подлежит.

Слепая Фемида

Приятная особенность нашего «интерактивного кино» — ты сам определяешь, каким должен быть финал срильма. За каждый арест преступника тебе начисляются очки в графу «хороший коп». На эти очки ты можешь, например, подлечиться в местном санатории либо отремонтировать вдребезги разбитую машину. Но быть хорошим ты не обязан — поступай, как знаешь. Подростки

на улице затеяли драку? В расхо- ход всех! Плевать, что гатчик «плохой коп» уже зашкаливает. Хочу — и езджу только по тротуа- рам, сбивая насмерть прохожих. Здесь я — закон, ясно? От того, хороший ты коп или плохой зависит развитие сюжета — предус- мотрено три разных концовки.

Последний герой боевика

Жаль, но избежать грешков созда- телям игры не удалось. Визуально True Crime осталась во вчерашнем дне. Каждая миссия в среднем про- ходится за пять-десять минут, игра го неприличного коротка. Сценар- исты-беспредельщики так увлек- лись закручиванием интриги, что

сюжет получился заштампованным и в отдельных местах откровенно нелепым. Зачем, спрашивается, в по- лической боевик нужно было включать целый эпизод с хожачими мертвяками и трехсотлетними кол- гунами?! Эх, Стиви, Стиви, лучше бы ты сидел в уголке да помалкивал. И все-таки быть Ником Кэнгом бе- зумно интересно. Циничный, бескомпромиссный, с ядовитым чувством юмора, он — воплощение голливудского героя боевика.

✉ Иван Гусев

Вердикт

★★★★☆

Каждому хочется хотя бы часок по- быть «крепким орешком» — игра га- рит эту редкую возможность



True Traffic Report

Непонятно, что такого «true» в улицах Лос-Анджелеса по версии True Crime: Streets of L.A. У нашей репортерской команды, ездив- шей по этим улицам во время выставки ЕЗ, на дороге по лос- анжелесским пробкам от гости- ницы на Sunset Blvd. go Staples Center'a, уехило около часа, то- го как в игре эту дистанцию покрываешь минут за семь.



Знаменитая дорожная авария, са- мая грандиозная по масштабам из всех известных, произошла в 40 км к югу от Лос-Анджелеса. В ней столкнулись 194 легковых машины и грузовика, причем не- которые были буквально похоро- нены под другими машинами. Проблему дорожных пробок в городе это, однако, не решило.

ИЗДАТЕЛЬ: NCsoft РАЗРАБОТЧИК: NCsoft ЖАНР: MMORPG РЕЙТИНГ ESRB: C 13 лет ТРЕБОВАНИЯ: Pentium III 800, 256MB RAM, 2.2GB на диске, 32MB Video, Интернет
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Pentium III 1.5GHz, 512MB RAM, 64MB Video, выделенная линия MULTIPLAYER: Массовый многопользовательский режим

Lineage II: The Chaotic Chronicles

Столь же красиво, сколь и нудно



Модели персонажей отличаются высокой детализацией... и редкостным однообразием



Благодаря движку Unreal выглядит Lineage II шикарно, а вот играется, как и оригинал, слегка... по-корейски

Первая часть Lineage была настолько популярна у себя на родине, в Корее, что до сих пор считается одной из самых успешных MMORPG всех времен и народов — невзирая на свою ужасную графику и не менее ужасный геймплей. Справедливости ради нужно признать, что во второй серии дизайнеры NCsoft решили проблему графики. Движок Unreal выводит на экран потрясающе красивую картинку — настолько красивую, что она не наедает даже после убийства сотого по счету волка.

Впрочем, сто волков — это так, пустяки. Большинство квестов, предлагаемых на начальных этапах карьеры, сводятся к массовому забоя монстров одного типа. NPC просит тебя принести пятьдесят гоблинских голов — и ты, как гурак, раз за разом выполняешь подобные поручения, ибо это — единственно гоступный новичку способ разжиться деньгами.

Деньги правят миром

А деньги, между прочим, — главный источник мотивации в Lineage II. Людьми движет жаг-



❗ Вся прокачка сводится к монотонному забюю огних и тех же монстров

Самое сильное впечатление производят заклинания, кастуя которые, персонажи рисуют в воздухе таинственные руны

ность, ибо предметы чертовски дороги — равно как и апгрейды гильдий. Дело в том, что гильдии, как и персонажи, могут повышать свой уровень, но для этого требуются весьма солидные вложения. (Польза от таких апгрейдов становится очевидной во время осад замков). Деньги — вот сила, заставляющая людей создавать управляемых макросами героев-ботов, единственное предназначение которых — собирать местную валюту под названием Adena. Многие игроки рассказывают страшные истории о том, как они были убиты такими ботами, но мне, по счастью, пока удавалось избежать столь позорной участи. Вообще, убивать других игроков можно. Но не стоит, ибо в игре имеется параметр «карма» — он делает убийцу изгоем до тех пор, пока его карма не вернется к нормальному состоянию. В Lineage II (как и везде!) полно урогов, убивающих людей просто так, безо всякой цели — нап-

ример, когда ты сидишь и восстанавливаешь здоровье после граки с монстрами. К счастью, игровое сообщество следит за порядком в своих рядах, и особые «группы бдительности» отслеживают и убивают злостных плеер-киллеров, для надежности транслируя их имена по внутриигровому чату. Опытные игроки, как правило, ведут себя дружелюбно по отношению к новичкам и всегда помогают советом. Впрочем, тем, кто играл в своей жизни хоть в одну MMORPG, никаких советов, скорее всего, не потребуется, ибо геймплей Lineage II — типичная монотонная прокачка, которая сводится к бесконечному повторению одних и тех же действий. Поначалу тебе предлагаются всего два базовых класса — Fighter и Mystic, — которые на следующих уровнях можно будет развивать в более специфические профессии. Есть в игровой механике и довольно интересный момент: за убийство монстров герою ▶

Player versus Player

Как правило, игроки Lineage II милы, дружелюбны... и при этом потрясающе невоздержанны на язык и нетерпимы к другим нациям. Дело в том, что большинство люто ненавидимых всеми ботов принадлежит игрокам из Юго-Восточной Азии, и остальные клиенты постоянно почему-то зря ругают несчастных азиатов. Очень быстро это начинает чертовски раздражать. Больше всего в этой ситуации удивляет бездействие NCsoft, до сих пор не ударившей пальцем о палец, чтобы прекратить бесчинства, творимые ботами, или хотя бы ввести фильтр нецензурщины на внутриигровом чате.





❗ Некоторые модели монстров разработчики используют в разных регионах игрового мира под разными названиями. Здесь это чучело — Gremlin, а в другом месте — Imp



выдаются не только Experience Points, но и Skill Points, которые используются для приобретения новых навыков, заклинаний и способностей. Данная фишка делает ролевую систему более гибкой и несколько компенсирует скудность вариантов выбора на ранних этапах игры.

Красивые манекены

Оружие и доспехи в Lineage II не отличаются разнообразием, поэтому среднестатистический герой десятого уровня носит примерно ту же экипировку, что и большинство других персонажей того же уровня и той же расы. Внешности аватаров также недостает разнообразия, и это чертовски обидно, ведь другие игры от NCsoft (к примеру, City of Heroes) предлагают широчайшие возможности по кастомизации персонажей. Данный недостаток представляется вдвойне обидным, поскольку в целом графика очень красива, а модели героев отличаются высоким уровнем детализации. Самое же сильное впечатление производят заклинания, каста, которые персонажи рисуют в воздухе таинственные руны. В Lineage II вполне можно качаться в одиночку — и это хорошо, так как собрать группу здесь довольно трудно. Ситуацию усугубляет то, что ты никогда не знаешь уровня своего собеседника, даже приблизительно. Кроме того, до двадцатого уровня героям доступны крайне немногие профессии, а охотиться в составе больших однородных партий чертовски тоскливо. Я не могу рекомендовать Lineage II кому-либо, кроме хардкорных фанатов MMORPG. Впрочем, даже они, скорее всего, довольно быстро здесь заскучают. Игра представляет собой набор базовых концепций и штампов своего жанра — что-то вроде слегка подправленного EverQuest — и не более того. Азия-с... ☒ Рон Дулин

Вердикт ★★★★★
Те же яйца, только сбоку. Старый Lineage с новой графикой.

ИЗДАТЕЛЬ: Enlight РАЗРАБОТЧИК: Infinite Interactive ЖАНР: RTS РЕЙТИНГ ESRB: С 13 лет ТРЕБОВАНИЯ: Pentium II 450, 128MB RAM, 1GB на диске
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Pentium II 800, 256MB RAM MULTIPLAYER: Internet, LAN (2-6 игроков)

Warlords Battlecry III

Больше? — Да. Лучше? — Отчасти...



Для фаната RTS Warlords Battlecry — это здоровенный ящик, полный ярких разноцветных игрушек, которые можно комбинировать между собой сотнями различных способов. Геймплей Warlords Battlecry — невероятная мешанина возможностей, сильных и слабых сторон, а также невероятных тактических приемов, которые могут сработать, а могут и не сработать в зависимости от конкретных обстоятельств. Медлительные, но сильные Dwarves разгромили твоих быстрых

и subtilных Fey? В следующий раз выбери расу Plaguelords,строй в самом начале игры здоровенную армию Ghouls, усиль ее заклинаниями и покажи тупым бородачам, где раки зимуют. Тебя осталось, что ядовитые пауки темных эльфов успешно борются с тяжелой Knight Cavalry? Изучи повышающие броню заклятия или же выбери героя, способного к лечению. В Warlords Battlecry любому тактическому ходу противника можно противопоставить десяток эффективных контрмер.

Простая арифметика

Главная особенность Battlecry III — разнообразие во ВСЕМ. 16 воюющих цивилизаций, столько же вариантов национальности героя, 28 классов. Общее количество комбинаций составляет... одну секундоочку... шестью восемь, три в уме... умножаем на 28... э-э-э... в общем, вариантов действительно ОЧЕНЬ много, и для того, чтобы перепробовать их все, не хватит и ста лет. Хотя графика по-прежнему двухмерная, и в игре много арта,



❶ Базы расы Plaguelords трудно назвать уютными местами...



❷ Сейчас эти парни покажут всем, как мертвецы умеют веселиться!

взятого непосредственно из предыдущей части, нагло врут те, кто утверждает, что Battlecry III — это лишь слегка обновленная версия Battlecry II. Главные нововведения третьей серии: пять новых рас, радикально переработанная ролевая система и совершенно новая структура одиночной кампании. Да, некоторые фишки Battlecry III были явно позаимствованы из Warcraft III (герои теперь могут повышать уровень прямо во время игры, могут носить в рюкзаке напитки, покупать полезные вещи в магазине, а также охотиться на нейтралов ради опыта и магических артефактов) — но что в этом плохого? Тем более, что ни одна из перечисленных инноваций не сравнится по важности с изменениями в базовой игровой механике, обеспечившими практически идеальный баланс рас и отдельных юнитов — причем, «баланс» в данном случае отнюдь не означает «однородность»! Кроме того, в Battlecry III на первый план, наконец-то, вышли такие факторы, как опыт юнита, его броня и тип атаки. Короче, забудь все, чему ты научился в предыдущих частях — здесь твои знания будут бесполезны. Новая кампания — в отличие от Battlecry II — не имеет ничего общего с бессистемным шатанием по карте: отныне все наши приключения протекают в рамках глобального сюжета. Мы по-прежнему можем играть отдельные Skirmish-



❸ В режиме кампании мы путешествуем по миру Etheria, встречаемся с интересными монстрами и... убиваем их

партии, единственная цель которых — прокачка героя, но пропустить кампанию намного интереснее, так как она придает всем нашим действиям цель и смысл. Герой открывает на карте новые территории, выполняет квесты, заключает союзы с другими народами, пополняет свою коллекцию магических предметов, покупает и продает. Идеальный вариант для геймеров, которым скучно воевать просто так и хочется хоть какого-то сюжета.

Выстрелы в себя

К сожалению, Warlords Battlecry III вряд ли сумеет зацепить новичков,

не знакомых с этой стратегической серией. На момент написания обзора мультиплеерная система Enlight еще не заработала, и из-за сырости сетевого кода партии, в которых участвуют более двух человек, крайне нестабильны, даже при игре через LAN. Кроме того, уголовствие от игры портят несколько досадных багов, а непростоительно скудная документация не дает ответов на многие важные вопросы. На что влияет погода? Как работает броня? В чем конкретно проявляется мораль? Более того, справочные файлы, на которые ссылается мануал, отсутствуют на диске и до сих пор не выложены на официальном сайте игры.



Титана прикрывает армия Floating Swords

Забудь все, чему ты научился в предыдущих частях. Здесь твои знания будут бесполезны

А ведь студия Infinite Interactive (урожденная SSG) всегда славилась качественной поддержкой своих продуктов и исчерпывающей документацией к ним. Если гела и дальше будут идти таким образом, то стратегиям Infinite не видать и малой толики того успеха, которого они объективно заслуживают. Тщательнее надо, господа, тщательнее! Том Чик

Вердикт ★★★★★

Замечательная RTS, попорченная госагными багами.



Тиранозавры атакуют!



Не просто «больше вариантов», а «больше разумных вариантов»!



Хог слонем

Моя любимая раса в Battlecry III — Empire, с ее возможностью брать на службу иностранных наемников и впечатляющим арсеналом заклинаний. Что ни spell — то конфетка! Но главный ответный угар Империя наносит в середине партии, когда она начинает производить слонов. Эти чудища с хоботами топчут мелких юнитов противника, нанося им двойной урон, и по боевой мощи почти не уступают драконам и титанам, которых остальные расы строят лишь ближе к эндшпилю. Да, слоны погослеповаты как летучие мыши днем, они медленно ходят и еще медленнее строятся — но зато они гешевы и обладают отменным здоровьем. Несколько слонов, построенных в первой половине игры, — это гарантированный каюк вражеской базе. Между прочим, нежная любовь к слонам является характерной чертой большинства современных RTS. В Rise of Nations: Thrones & Patriots слоны являются основой военной мощи Ингусов и Персов. Слоны — идеальное средство борьбы с пехотой и вражескими зданиями. В Rome: Total War от Creative Assembly слоны тоже будут главной угарной силой, как, впрочем, и в Battle for Middle-Earth от Electronic Arts. В общем, перефразируя Ричарда III: «Слона, слона, полцарства за слона!».

ИЗДАТЕЛЬ: Digital Jesters / «Бука» РАЗРАБОТЧИК: Larian Studios ЖАНР: RPG ТРЕБОВАНИЯ: Pentium 3 800 MHz, 256 Mb RAM, 64Mb Video, DirectX 9.0, 2 Gb на диске РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Pentium 3 1.0 GHz, 512 Mb RAM MULTIPLAYER: Нет

Beyond Divinity: ОКОВЫ СУДЬБЫ

Мужчины за работой



⚡ Кажется, дождь собирается

В некоторых пораженных матримонийными спазмами кругах бытует мнение, что настоящий мужчина может считаться таковым, если за всю свою насыщенную погвирами жизнь он сподобился: а) посадить дерево, б) вырастить сына, в) построить дом. В особо тяжелых случаях иногда добавляют еще и г) написать книгу. Все эти тезисы, разумеется, суть ерунда: настоящему мужчине не-

госуг заниматься гринписовскими проблемами; воспитание собственных отпрысков он перекладывает на плечи профессиональных педагогов; хлеб насущный у молдавских гастарбайтеров не отнимает. А книжки пусть пишет писатель Горчев.

Истреблять врагов и обращать их в бегство — вот занятие, достойное правильного самца. По крайней мере, Конан-киммериец, потомственный махо и эксперт в вопро-

сах маскулинности, именно так и заявлял. Ну что, жертвы эмансипации, вы готовы поговорить о настоящих мужских играх?

Звериные радости по рецептам неистового киммерийца в нашем цивилизованном обществе гоступны каждому — поездка на метро в час-пик или поход на концерт группы «Аццкая Сотона» с лихвой заменяют современному обывателю пару-тройку межнациональных конфликтов. Более того,



❖ Можно создавать заклинания, боющие одновременно несколькими разновидностями магии

можно почувствовать себя великим йокодзуной, не выходя из дома, — нужно всего лишь протянуть руку к коробке с Beyond Divinity, запустить ее на домашнем ПК и... Кто бы мог подумать, что вы за столь короткое время сможете залить полтора десятка экранов полигональной ярвицей? А в глазах — восторг. Дикий.

Матчасть

Beyond Divinity — игра бодрого жанра, action-RPG чистых кровей со всеми вытекающими: мы прогуливаемся по подземельям, городам и весям, учиняем акты геноцида над всеми подвернувшимися тварями, рубим конечности и прижигаем раны многозарядными огненными плевками. Мы — санитары подземелий и ассенизаторы морских глубин.



❖ Бригада санэпиднадзора за работой. Если гигантского паука вовремя не пригласить хорошим ударом промеж жвал, он заплюет округу зеленой грязью

Пресловутые «мы» — оригинальная находка сценаристов, связавших жгутами сюжета двоих героев, похожих друг на друга как оркестровая яма на XX-й съезд КПСС. Под управлением игрока оказываются божественный посланник, по долгу службы искоряющий... гм... Зло в любых его проявлениях, и инфернальный гражданин, отзывающийся на словосочетание «Темный Рыцарь», обладатель уголовных наклонностей и успехов-клеш. Причина, по которой эти двое не порвали друг дружку в мелкие ключья при первой же встрече, тривиальна: некий демон, пребывая в циничном настроении, магическим манером сковал души героев в единое целое, и только действуя слаженной командой, они смогут развеять противоестественное заклатье.



❖ Крылатая тварь пытается объяснить героям, что время шашлыков еще ни пришло, но те не слушаются и продолжают румянить ее фрайбллами. Мясо скоро дойдет!



❖ Когда у торговца заканчиваются деньги, награбленное приходится сваливать в кучу прямо у его ног. Сколько выпивки пропадает!

Пара получается яркая, сочная, оживленная борьбой двух непохожих характеров. Взрывная, словно бригада рыночных торгов, но эффефективная, как отряд хошиминовцев. И неважно, что первый боец размахивает металлоломом во имя вечной справедливости, а второй ломает чужие кости исключительно на потребу своей черной гуще. Результат один — брутальная парочка неизменно оставляет за собой след из распотрошенных трупов и предметов монстрячьего обихода. Процесс шинкования живности щедро снабрен едкими репликами Черного рыцаря: данный господин искренне радуется каждой промашке, допущенной его «светлым» коллегой, походя издевается над прохожими-сирыми-убогими и периодически делится соображениями о том, что следует делать с циничными демонами за их неприличные шуточки. Находиться в такой шкарной компании и сико при этом зевать со скуки — задача практически невыполнимая.

Два персонажа — это еще не все. В нашей RPG-лавке залежались и другие диковины: в списке доступных RPG-профессий кроме классических мага, бойца и вора присутствует таинственный puppet-master, агрессивный растафарианец и агент черных ямайских культов, вызывающий себе на подмогу магических тварей.

Итак, нас — трое. Между прочим, это уже повод для осмысленной тренировки команды: грамотное распределение навыков между героями позволяет выкручиваться из многих внутриигровых ситуаций тысячью и одним способом. Не последнюю роль в этом геле



❶ Рыцари на распутье: куда ни пойдешь — везде враги. А если долго топтаться на месте, то из-под камня вылезет голем

играет оригинальная система развития персонажа, работающая по возвратно-поступательному принципу. Суть ее в следующем: в любой момент, уплатив определенную сумму денег, персонаж может «забыть» ненужный ему навык и вернуть затраченные ранее баллы опыта, чтобы впоследствии вложить их в другое, более подходящее к конкретной ситуации умение. Гибко и удобно — это ли не мечта каждого игрока?

В результате многократного повторения вышеуказанных манипуляций на выходе получаем ультимативное оружие массового поражения. Кроме шуток: правильно сбалансированная команда приводит любого противника в состояние 60-й параллели после второго, а то и первого удара по темечку.

Припоминаете эпизод с Невестой и 88 китайцами в фильме «Убить Билла, часть первая»? Вот что-то подобное мы и наблюдаем.

Физическая культура

Парный забег по пересеченной местности проходит в самой что ни на есть радужной обстановке: полигональные персонажи, очутившись на спрайтовых бэкграундах, блистают яркими красками, расцвечивают окружающее

пространство брызгами магических спецэффектов и фонтанами крови. Действо приятно дополняется повышенной интерактивностью интерьеров. Практически любой предмет можно использовать по прямому или не очень назначению: подобрать отрубленную голову неизвестного беглянки и швырнуть ее в ближайшую стену; наполнить всю доступную тару пивом из бочонка и в перерывах между схватками повышать собственную градусность; притушить факелы, чтобы в образовавшейся тьме было сподручнее прокрадываться мимо ничего не подозревающего противника. Все это, за редким исключением, бесполезно, да — но процент удовольствия, получаемого от столь тесного контакта с окружающей средой, на общем рейтинге BD сказывается самым положительным образом. Для прохождения многих эпизодов игры следует отыскать несколько жизненно важных предметов в комнате, по самый потолок заваленной посторонним хламом, и впоследствии применить их в правильной локации.

Потрудись приготовить мозговые извилины к активным действиям, горогой читатель.



❷ Особенности архитектуры местного Ага: огромные светящиеся книги на шипастых каменных постаментах, густо поросшие щупальцами стены и чалхлый факел в углу

Одна из любопытных особенностей BD — так называемые battlefields, случайно генерируемые области, густо заселенные разнообразным зверьем. Основная их задача — отвлечь игрока от решения головоломок и выполнения сложносочиненных квестовых заданий, дать отдых утомленному мозгу и поднапрячь указательный палец правой руки. Battlefields хороши еще и тем, что не требуют полной своей зачистки. В любой момент, пресытившись безумной резней, команда может вернуться на рельсы сюжета и продолжить поиски избавления от проклятия. Верно и обратное: ощутив тягу к фехтованию, можно вновь окунуться в гущу бешеной схватки и заработать пару-другую уровней опыта.

Результат подобной гизайнерских эскерсисов приятно ласкает слух: разработчикам удалось совершить микрореволюцию в жанре, совместив в одной упаковке многочасовую мясорубку и интереснейший сюжет, насыщенный головоломками и бесподобными диалогами. Ключевой момент: вентиль-гозатор, устанавливающий пропорции между мозголомной деятельностью и оттачиванием боевых рефлексов, находится в полном распоряжении игрока. И это правильно, поскольку каждый сможет найти в BD именно то, чего ищет и, что немаловажно, в необходимых ему дозах.

✕ Александр Барышников

Вердикт ★★★★★

В одной упаковке — многочасовая мясорубка, интереснейший сюжет, масса головоломок и бесподобных диалогов

ИГРАЙ УДОБНЕЙ! САМЫЕ МОДНЫЕ РС АКСЕССУАРЫ

просто набери:
www.gamepost.ru
www.e-shop.ru

\$209,99



Джойстик/ CH Flight
Sim Yoke USB

\$209,99



Педали/ CH Pro
Pedals USB

\$149,99



Клавиатура Auravision
EluminX Illuminated
Keyboard

\$159,99



Клавиатура/ Microsoft
Wireless Optical Desktop Pro,
Keyboard-Mouse Combo

\$219,99



Руль
ACT LABS Force RS

\$79,99



Коробка передач
ACT LABS GPL USB Shifter

\$125,99



Мышь
Microsoft Bluetooth
Wireless Intellimouse
Explorer Glow Mouse

\$79,99



Педальный узел
ACT LABS Force RS
Clutch System

\$215,99



Наушники
Sennheiser HD 250
Linear II

\$79,99



Джойстик
Freestyler Bike

Заказы по интернету - круглосуточно! e-mail: sales@e-shop.ru
Заказы по телефону можно сделать с 09.00 до 21.00 пн - пт
с 10.00 до 19.00 сб - вс

ТЕЛЕФОНЫ: (095) 928-6089
(095) 928-0360
(095) 928-3574



Том против Брюса

Двое
начинают,
выигрывает
один

РАЗРАБОТЧИК: Epic Games/Digital Extremes ЖАНР: Многопользовательский шутер РЕЙТИНГ ESRB: с 13 лет ТРЕБОВАНИЯ: Pentium III, 128MB RAM, 3.5 GB на диске
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Процессор 1.5 GHz, 256MB RAM MULTIPLAYER: LAN, Internet (2-32 игрока)

Unreal Tournament 2004

Брюс палит в Тома, Том палит в Брюса...



В режиме Invasion Брюса
забили инопланетные жуки

Оба противника согласились, что будет здорово сыграть несколько партий в экшн — чтобы развеяться после медленных занудных стратегий, в которые им приходится играть обычно. В последнее время вышло множество превосходных экшнов, и Том предложил сразиться в Unreal Tournament 2004. Брюс, всегда делавший ставку на свой блестящий ум, а не на отточенные рефлекс, которых у него отродясь не было, сначала струсил, но потом все-таки согласился.

Вначале Том и Брюс сыграли партию в Deathmatch один на один на карте DM-Morpheus3, где нужно было скакать по вершинам небоскребов. Результат оказался плачевным — 20:-3. (Брюс во всем винил свой слабый вестибулярный аппарат, из-за которого у него кружилась голова, и он постоянно падал вниз, разбиваясь насмерть). Затем оппоненты решили опробовать различные командные режимы — каждый из них будет

действовать во главе команды ботов, AI которых установлен на уровне Adept. Тот, кто первым выиграет четыре партии из семи, будет признан победителем.

Invasion — DM-1on1-Serpentine

Том: Invasion — это кооперативный режим, в нем игроки отбивают атаки идущих волна за волной все более и более мощных монстров, которые контролируются AI. Результат каждого игрока



Том Чик
В прошлом месяце:
Играл в *World of Warcraft* за
борогатого гнома Burle из
города Anvilmar



Брюс Герик
В прошлом месяце:
Был ночным эльфом и
обязан был кругом
слеговать
за гномом Тома



Том всего лишь на секунду покинул свой Leviathan...

зависит от количества убитых им противников, и мы соревновались, кто наберет больше очков. По крайней мере, я так глум. Чтобы дать Брюсу фору, я позволил ему заняться отстрелом врагов, а сам побежал через весь уровень, чтобы взять Rocket Launcher, Flak Cannon, Shield и Health Keg. Не прошло и минуты, как я прочел сообщение, что Брюс убит. Нажав клавишу F1, я увидел, что веду по очкам 6:1. Поскольку игра заканчивается только когда гибнут оба игрока, я, будучи уверенным, что победа уже у меня в руках, несколько раз подорвал себя собственными ракетами (ведь го этого я подобрал Health Keg). Каково же было мое удивление, когда выяснилось, что за самоубийство в режиме Invasion тебя штрафуют на целых 10 очков!

Брюс: Том объяснил мне, что в режиме Invasion мы должны вместе отбивать нападения монстров. Кооперативная игра — как слащаво-возвышенно это звучит! Том обожает побойные забавы, в которых побеждают ВСЕ играющие. Но в данном слу-



Когда сталкиваются Manta и Goliath, Goliath побеждает

чае ситуация сложилась иначе — меня убили прежде, чем я вообще успел что-либо сообразить. Затем погиб Том — соответственно, победу одержали атаковавшие нас твари. Но как ни странно, после смерти Тома я получил сообщение, что партия осталась за мной. Чугеса.

РЕЗУЛЬТАТ

Брюс ведет. 1-4

ОБЩИЙ СЧЕТ

ТОМ 0 БРЮС 1

Team Deathmatch — DM-Gestalt

Брюс: Я люблю этот режим — в нем перего мной не ставят сверхсложных задач. Кроме того, я сражаюсь во главе команды роботов, которые (насколько я понимаю) никогда не промахиваются, потому что они — роботы. Моя стратегия в этой партии — спрятаться куда-нибудь подальше и молиться, чтобы Том вновь подорвал сам себя ракетами, а мои роботы забили его роботов. Один раз мне даже



Странные фиолетовые круги вокруг Тома — верный признак того, что он жульничает

удалось сделать Double Kill — неслыханное достижение, которым я буду гордиться всю оставшуюся жизнь, — но потом я с ужасом обнаружил, что у меня остался всего лишь один хитпойнт. Я начал лихорадочно носиться в поисках восстанавливающих зоррове пилюль, нашел их, но выяснилось, что это Adrenaline. В конце концов, кто-то меня убил, что, честно говоря, не вызвало у меня ни малейшего удивления. Главное — что мои храбрые роботы показали врагам, где раки зимуют! ☹



❶ Робот Тома тупо стреляет в стену, а робот Брюса его в упор не видит

Том: Gestalt — отличная карта, что-то среднее между Tron, вестибюлем здания, взятого Нео и Тринити штурмом, в «Матрице» и офисом в фильме «Стриптиз» (наверняка в «Стриптизе» все запомнили только белье Деми Мур, поэтому придется поверить мне на слово — там действительно было очень классное офисное помещение). На уровне имеется множество галерей, с которых так удобно смотреть вниз, выжидая возможность спрыгнуть прямо на противника. Боты, во всяком случае, освоили данный прием в совершенстве. Они вообще много чего освоили в совершенстве. В царящей на уровне неразберихе я умудрился заработать пять фрагов, причем два раза в роли жертвы оказался удирающий Брюс. И тем не менее, его боты действовали лучше, чем мои, и в итоге выиграли с преимуществом в одно очко.

РЕЗУЛЬТАТ

Брюс берет. 20:19

ОБЩИЙ СЧЕТ



Onslaught — ONS-Severance

Том: Я знал, что ключ к победе на карте Severance — это контроль над центральным энергетическим узлом, где респавнится Leviathan, и при

первой же возможности захватил этот танк. После чего я несколько раз пытался захватить на Leviathan'e последний узел на пути к энергостанции Брюса, но каждый раз при этом терял центральный узел, поскольку Leviathan ездит крайне медленно. Тогда я покинул машину, совершил марш-бросок назад, чтобы не дать врагам захватить центральный узел, вернулся к Leviathan'у и обнаружил, что его уже угнали. И почему только в UT нет механизма, который позволял бы запирать временно оставляемую технику?!

Брюс: Увидев, что на этой карте можно управлять боевыми машинами, я вначале очень обрадовался, но, осознав, что танков «Тигр» здесь нет, расстроился. Безобразие! Я сел в самый большой танк, который только смог найти (Goliath), и поехал кататься — в то время как роботы активно вели вместо меня боевые действия. Они что-то там строили, соединяли, тянули... Молодцы, ребята! Я уничтожил нескольких роботов Тома, которые попались мне на пути, а затем увидел бесхозный танк Leviathan и решил для разнообразия прокатиться на нем.

Том: Пока я ездил туда-сюда на неповоротливом Leviathan'e, наши боты ожесточенно сражались между собой, и наго отдать им должное — действовали весьма грамотно и осмысленно. Боты Брюса сумели прорвать оборону моей базы, и когда партия подошла к концу, выяс-

нилось, что моя энергостанция получила на 15 единиц повреждений больше, чем энергостанция Брюса. Минуту спустя мой высоколбый противник одержал третью победу.

РЕЗУЛЬТАТ

Брюс выигрывает

ОБЩИЙ СЧЕТ



Bombing Run — BA-Serenity

Том: Мы решили понизить уровень AI у ботов, ведь рубрика называется «Том против Брюса», а не «Боты против Ботов». Кроме того, если я проиграю еще хоть одну партию, то Брюс окажется победителем — а такого не может быть, потому что не может быть никогда. Мы сделали наших электронных помощников глупее на два пункта, с уровня Adept опустили их до Experienced, — и теперь я надеюсь, что у меня появится-таки возможность проявить свое подавляющее превосходство над Брюсом. Карта Serenity абсолютно линейна и представляет собой глинный каньон, по обоим концам которого расположены ворота. Моя первая задача — захватить Shield в центре карты и с ним отразить первую волну атакующих, в то время как один из моих ботов будет прорываться с мячом вперед. Когда ты несешь мяч, он восстанавливает твоё здоровье, но одновременно не дает тебе атаковать противников. Поэтому, когда на тебя нападают один-два врага, бывает очень полезно отдать им мяч — одного ты убиваешь сразу, а затем приканчиваешь второго, который не может тебе ответить, поскольку руки у него заняты мячом. Если же на тебя наваливается целая куча противников, и ты понимаешь, что выжить, скорее всего, не удастся, нужно швырнуть мяч как можно дальше в сторону вражеских ворот — это поможет выиграть немного времени.

Брюс: Только к середине матча я, наконец, разобрался, как работает радар вверх экрана. Нужно признать — это чертовски сложное уст-

ройство, и в начале партии у Тома — специалиста по хардкорным авиасимуляторам — было наглой нешуточное преимущество. Я пытался понять, как нужно переключаться между режимами FLIR, когда Том неожиданно проскочил через большое кольцо, и мне сообщили, что он забил гол. При этом я стрелял в него множество раз, а он упорно отказывался умирать — у данного феномена может быть только два объяснения: или я не знаю, как надо стрелять, или Том опять жульничает.

РЕЗУЛЬТАТ

Том veget. 17:0

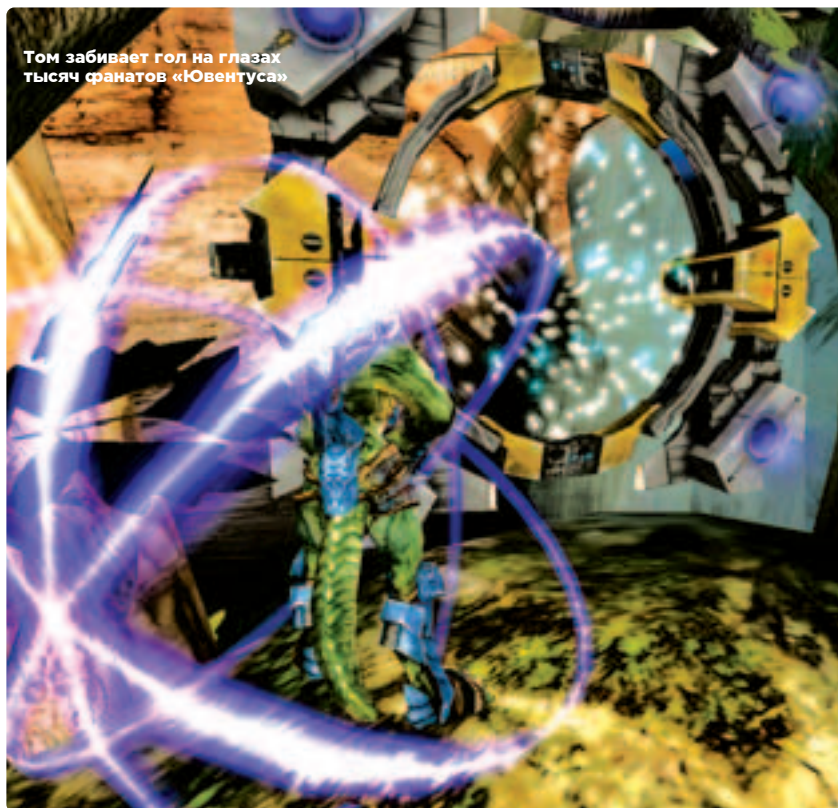
ОБЩИЙ СЧЕТ

ТОМ		1	БРЮС		3
-----	--	---	------	--	---

Assault — AS-Junkyard

Том: На уровне Junkyard нападающая команда должна вывести грузовик к выходу, а защищающаяся — помешать противникам

сделать это. Звучит просто, не так ли? Однако проблема с данной конкретной картой — которую я лично называю для себя «Танго и Кэш» — заключается в том, что боты плохо умеют водить грузовик. Кроме того, я хорошо знаком с уровнем и знаю, где находятся тайники — в частности, где спрятаны Grenade Launcher и AVRiL, — а Брюс, скорее всего, даже не сможет раздобыться, для чего нужны Jump Pads. В начале партии моя команда оборонялась, но боты Брюса, как ни странно, умудрились-таки вывести грузовик к нужному месту примерно за 20 секунд до конца отпущенного им времени. Затем мы поменялись местами, и я сам сел за руль машины. В процессе выполнения задания у моей команды случились всего две небольшие задержки: огна — когда я не успел к магнитному крану, а вторая — когда турель у второго чек-пойнта уничтожила грузовик. В конечном итоге решающим фактором оказалось мое водительское мастерство, и мы выиграли партию. ▶



Том забивает гол на глазах тысяч фанатов «Ювентуса»



ЯЩИК ПИВА

Смело спорь на него, прочитай это:

В UT 2004 на карте DM-1on1-Albatross, одной из самых популярных Deathmatch-карт, есть Double Damage, о котором мало кто знает. Несложно найти оппонента, убежденного, что DD здесь и вовсе нет. Закрывай пари и выбирай любой из двух способов гостать Damage с крыши храма, где он тебя дожидается:



1 По колонне забраться на холм, аккуратно пробежать по канатам и столбам моста к храму, запрыгнуть на крышу.

2 Забежать в лифт, начать движение, в середине пути попрыгнуть и "погнурить" в воздухе в сторону power up'a (потребуется определенная сноровка). В конце полета нужно сделать еще один прыжок. Способ сложный, но быстрый.

Не забудь за 15 минут до этого опустить креветки в кипяток.





Брюс полностью
положился на
роботов



Брюс: Нам досталась какая-то странная карта — я понятия не имею, что нужно делать. Сначала — реактор, затем — грузовик, в который надо забраться, подъехать к чек-пойнту и удерживать его. Потом — мост, потом меня убивают... К счастью для меня, здесь есть стрелка, показывающая, в каком направлении

надо ехать. К счастью для Тома, он имеет возможность занять удобную позицию и каждый раз отстреливать меня, когда я тупо двигаюсь по стрелке. Как-то раз стрелка завела меня в тупик — хотя предполагалось, что она выведет к мосту, который нужно будет опустить. В конце концов го меня дошло, что в отличие от



меня, совершенно не врубающегося в ситуацию, мои роботы отлично понимают суть задания, поэтому пусть они сами ведут грузовик, а я буду бегать вокруг и отстреливать врагов. Эта хитрая тактика отлично сработала, но, увы, через некоторое время мы с Томом поменялись местами — и если моим туповатым роботам для достижения цели потребовалось почти все отпущенное игрой время, то Том умудрился все проделать в течение каких-то пяти секунд. И, разумеется, выиграл партию.

РЕЗУЛЬТАТ

Том выигрывает

ОБЩИЙ СЧЕТ



Capture the Flag — CTF-Grassyknoll

Том: Одному из своих ботов я приказал охранять базу, двум другим — прикрывать меня. Затем оставил Translocator у входа на базу, чтобы иметь возможность быстро телепортироваться обратно в случае, если враги вдруг утащат мой флаг. Впрочем, как выяснилось, это была излишняя предосторожность. Я вихрем носился по уровню, подобрал Shield, трижды захватил флаг Брюса — и ни разу не погиб! Вот это класс!

Брюс: Я не играл в Capture the Flag с тех далеких времен, когда учился в старших классах средней школы, поэтому заранее настроился на серьезные проблемы. Выйдя из здания, я сразу же понял, что Том жульничает — он поставил свои самолеты прямо у входа на мою базу! Я потратил массу времени, пытаясь расстрелять эти самолеты, пока го меня, наконец, не дошло, что они не имеют к Тому никакого отношения. Кроме того, я обнаружил, что когда я стреляю из своей пушки, ничего не происходит. Скорее всего, дело было в отсутствии бо-

еприпасов, которые я должен был где-то подобрать, но не подобрал. А может, пушка оказалась сломанной... Неважно. Периодически на экране появляется сообщение, что Том в очередной раз захватил мой флаг. Как-то раз мне тоже удалось захватить его флаг, но, увы, совсем ненадолго. Собственно говоря, я даже не смог принести его на свою базу. В итоге Том опять выиграл по очкам.

РЕЗУЛЬТАТ

Том veget. 3:0

ОБЩИЙ СЧЕТ



Double Domination — DOM-Renascent

Брюс: Первые пять минут игры я потратил на знакомство с картой, чтобы разобраться, что творится вокруг, и составить хоть какой-нибудь план действий. К сожалению, я так ничего и не понял. На карте есть две точки, которые нужно контролировать, но они находятся на более высоком уровне, чем тот, по которому бегает я, и единственный

способ попасть туда — прыгнуть на Launch Pad, уповая на то, что тебя забросит в нужное место. Разумеется, аркадник Том в совершенстве освоил этот трюк, а я все время бегал по нижнему уровню и палил в воздух. Том выиграл партию, так как он сразу же захватил обе ключевые точки, пока я безуспешно пытался запрыгнуть наверх. Впрочем, справедливости ради нужно признать: даже если бы мне и удалось попасть на нужный уровень, то, скорее всего, я все равно проиграл бы. **Том:** Возможно, мы сделали ботов чересчур глупыми — команда Брюса не оказала мне практически никакого сопротивления. Быстро набрав три очка, я выиграл седьмую партию и стал победителем по итоговому зачету, тем самым, спасшись от страшного позора — проиграть Брюсу Герику в экшне из-за того, что AI его ботов был выставлен на слишком высокий уровень. Побегал! ☒

РЕЗУЛЬТАТ

Том veget. 3:0

ОБЩИЙ СЧЕТ



Брюс стреляет из удобной позиции — и промахивается



или



Правильный объем **208 страниц**



Правильная комплектация
3 CD или DVD



Правильная цена

110 РУБЛЕЙ

Никакого мусора и невнятных тем,
настоящий геймерский рай
ТОЛЬКО PC ИГРЫ

- «В тылу врага» — правильные стратегии про Вторую мировую делают только в России.
- Эксклюзивная рецензия на одну из таких правильных игр!
- Месяц хороших игр — сразу три игры месяца: «Периметр», Manhunt, Hitman Contracts! Каждая из них достойна твоего внимания.
- Еще больше конкурсов и розыгрышей! Собираешься апгрейдить компьютер? Не торопись, «PC ИГРЫ» помогут сэкономить. Масса призов — только у нас.

7й номер уже в продаже!

**ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР —
ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!**



Заработок, который разоряет

Почему виртуальным миллионерам в реальной жизни не хватает денег даже на пиво?

В онлайн-играх ходит собственная валюта, есть магазины, банки, покупается и продается недвижимость, оказываются разнообразные услуги. Как и в настоящей экономике, деньги и ценности перетекают из рук в руки, накапливаясь у удачливых и предприимчивых игроков. Кто-то беззарно проматывает полученные в виртуальных мирах средства, а кто-то, часто не особенно преуспев в реальном мире, сколачивает там громадные состо-

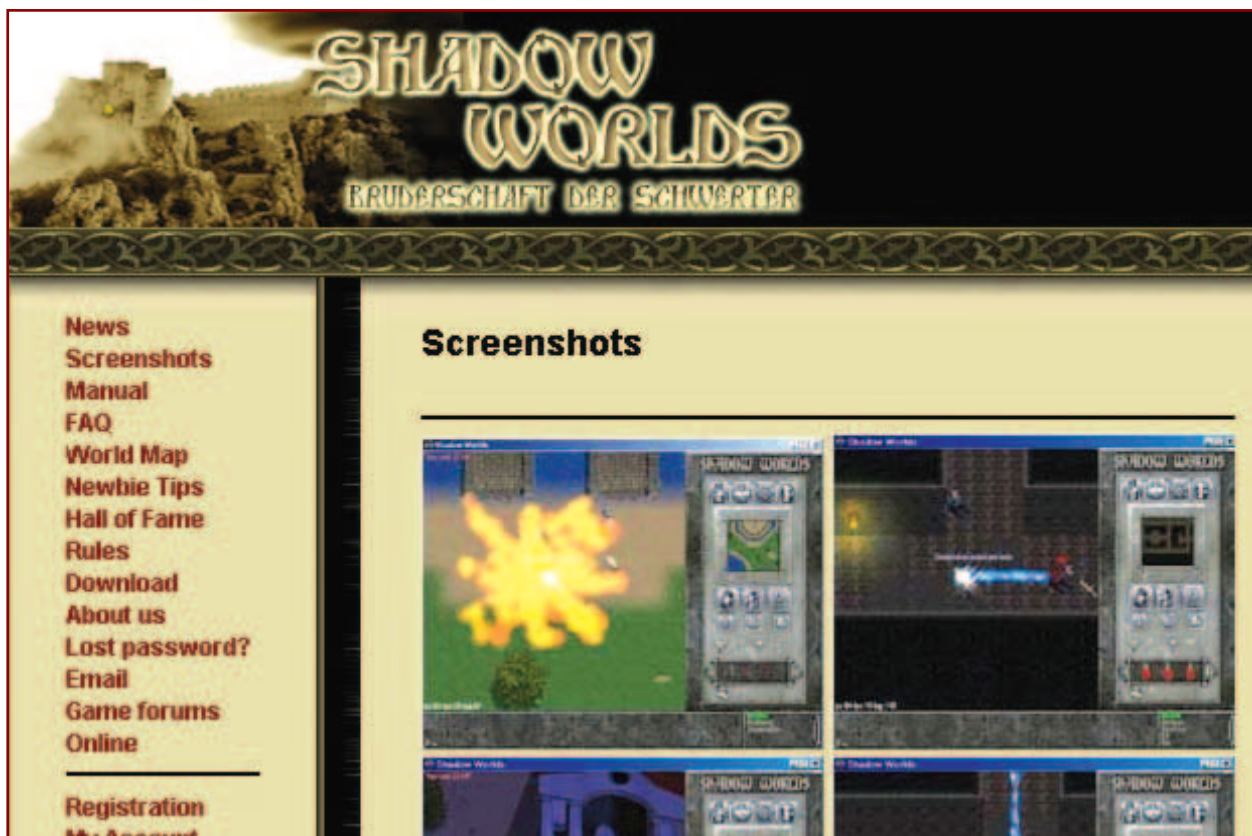
яния. Заманчивая мечта о превращении нематериальных накоплений в звонкую монету — доллары или рубли — рано или поздно мелькает у всех, но лишь немногие осмеливаются что-то сделать в этом направлении.

Тысяча долларов за три часа!

Год назад с подачи BBC мир обошла новость, заставившая согрнуться любителей онлайн-игр. Мол, есть такой профессио-

нальный писатель Джулиан Диббел (<http://www.juliandibbell.com>), который забросил литературу ради бизнеса на **Ultima Online**. Торговля виртуальным скарбом теперь приносит ему больший доход, чем написание книг — «на первую тысячу у него ушло несколько минут». Он станет первым в истории человеком, который в ежегодной налоговой декларации в качестве источника дохода укажет торговлю воображаемыми предметами.

Еще больше разжигало страсти



❗ Российская Shadow Worlds, стартовавшая как бесплатный проект, успешно дебютировала в Германии. В отличие от наших, немецкие геймеры охотно платят российским разработчикам

упоминание в статье (и на сайте самого Диббела) куда более таинственного персонажа, скрывшегося под псевдонимом Mr. Big. По утверждениям BBC, годовой доход этого дельца составляет сотни тысяч долларов, (ему-то Диббел, в основном, и перепродает виртуальное добро, а куда его затем сплавляет «Мистер Большой» — неизвестно). Что сразу бросается в глаза: человек, зарабатывающий скромные тысячи, поименован и подробно расспрошен, а подпольный миллионер — по-настоящему интересная фигура для интервью — остается за кадром. Особо подозрительным, наверняка, приходила в голову мысль: «А не рекламный ли это трюк для оживления торговли на упомянутом BBC аукционном сайте?».

Only-Lockly, прогеймер **UO** с семилетним стажем, содержащий сегодня русский шарг **Realworld** (<http://www.realworld.ru>), сомневается в столь высоких заработках. «Ценности в **UO** за прошедшие годы настолько обесценились, что фраза «на первую тысячу у него ушли не недели, а несколько минут...» звучит довольно смешно, — комментирует он, — впрочем, среди американцев полно простаков, которым можно продать втридорога все, что угодно...».

Эпоха высоких заработков в торговле виртуальным скарбом царил в **UO** в ту пору, когда у западных игроков 100 тысяч GP (кусочки золота — игровая валюта **UO**) стоили 50-70 долларов.

Некоторые дельцы использовали приемы пооригинальнее. Многие до сих пор помнят Golden Lady (она же — Queen of Britain), которая вела риэлторскую базу недвижимости **Ultima Online**, меняла-продавала дома, переводила капиталы из шарга в шарг. «Девушка сидела по 24 часа в Интернете и при торговывала всем, чем можно, — вспоминает Only-Lockly. — В итоге получалось где-то 300-500 баксов в месяц, на что тогда можно было содержать семью. Но все это было в эпоху повального увлечения **UO** — 1998-1999 годы!».

Мыльный пузырь сенсации BBC лопнул в апреле 2004 года, когда Диббелу пришел срок подавать налоговую декларацию. У него была пара удачных месяцев (лучший

принес 3870 \$) и много неудачных. После уплаты налогов Джулиан Диббел заработал «чистыми» около 4000 \$ за год трудов, а это всего лишь 11 \$ в день (примерно 7600 рублей в месяц).

Игра-товар-деньги...

Увлечение околоигровой торговли берет свое начало в 90-е годы, когда онлайн-ролевые игры были весьма горячей темой. Сама «коробка» стоила немало, ежемесячная плата тоже кусалась (доходила до 25 \$ в месяц), да и доступ

Пять «НЕ», которые спасут твои деньги

1. Не доверяй скриншотам скиллов чара при его покупке. Photoshop'ом владеет каждый второй геймер!
2. Не покупай чаров без регистрационного e-mail'a или уже на следующий день твой новый герой будет продаваться еще раз. И совсем не тобой!
3. Не покупай чаров через Интернет, лучше проведи сделку в реале, «из рук в руки», в компьютерном клубе с выходом в Интернет. Убедись в реальности указанных скиллов собственными глазами, лично смени пароль и почтовый ящик!
4. Не покупай сразу. Попроси гв-три дня отсрочки и за это время попробуй связаться с истинным хозяином чара (через форум или почту). Помни, фантазия и изобретательность мошенников неисчерпаемы!
5. Не ленись читать правила конкретной игры или шарга. Возможно, программы и тренеры, которыми ты привык пользоваться, тут запрещены, и, в случае нарушения, твой персонаж не проживет и одного дня.

в Интернет был дороже и медленнее. Мысль как-то компенсировать расходы не покидала геймерские головы с самого начала развития MMORPG. Что ж, возник спрос — появилось и предложение. Форумы определенного толка, специализированные сайты, а позже и онлайн-аукционы (PlayerAuctions.com, e-Bay) стали основными местами заключения сделок с виртуальным добром.

Количество онлайн-игр (и, соответственно, геймеров) росло, расширялись и масштабы «заболевания». Подпольная торговля с неотвратимостью СПИДа настигала удачливых конкурентов **Ultima**

Online — **EverQuest**, **Dark Age of Camelot**, **Lineage** и, наконец, **The Sims Online**, проявляясь пусть и мелкими (по 50-200 \$), но частыми высыпающими (то бишь сделками). Первой же по-настоящему крупной аферой с виртуальным добром принято считать продажу в 1999 году с торговой площадки **e-Bay** (<http://www.ebay.com>) двух учетных игровых записей **UO** с раскоченными персонажами по 3 тысячи долларов за каждую. Казалось бы, столь бодрое начало приведет к небывалому и быстрому расцвету рынка виртуального товара. И те самые заработки в десятки и сотни тысяч долларов в год, в которых сомневался наш эксперт парой абзацев выше, вспоминаемая «золотые 90-е», в XXI веке станут заурядным явлением. Так или нет?

Геймеры-яппи готовы платить

По наблюдениям информационного портала **UltimaSoft.ru**, вплоть до 2000 года отечественные геймеры не увлекались торговлей, сосредотачиваясь на «честной» игре. Но за последние пару лет ситуация изменилась — среди тех, кто поопытней, стало модно и даже престижно зарабатывать весьма неплохие деньги на **UO**. Побудительным мотивом, по мнению **UltimaSoft.ru**, стало существенное увеличение спроса на прокачанных персонажей, которое предвещает рынку новое поколение игроков **Ultima Online**. Особенность этих «геймеров-яппи», привлекаемых в игру обилием платных и бесплатных шаргов **UO** в Рунете, в том, что они, с одной стороны, располагают достаточными средствами, а с другой, не готовы (или не могут) тратить на прокачку персонажа 20-30 часов свободного времени в неделю. Любям, привыкшим платить за нужную услугу или товар, проще зайти на форум в раздел «Покупка/продажа», выбрать хорошо прокачанного персонажа и совершить сделку за реальные деньги, потратив от 100 \$ до 1000 \$ и выше — в зависимости от популярности шарга и ловкости продавца.

Владельцев таких персонажей трудно причислить к категории **hardcore** (в классическом понимании термина), однако как раз бла-

В продаже с 7 июля



В номере:

Ground Control 2

русская премьера
вместе с мировой

**Mortal Kombat:
Deception**

больше режимов,
больше крови

**The Lord of the Rings:
Battle for Middle-earth**

вечная жизнь киноэпопеи

Thief: Deadly Shadows

финальный вердикт нам
дался не легко

СТРАНА
ИГР

(game)land
www.gameland.ru



ИГРОВАЯ АЛЬТЕРНАТИВА

Курсы обмена виртуальных валют онлайновых RPG на доллары США

MMORPG	Название валюты	Единиц валюты на \$1	Примечание
Dark Age of Camelot	Gold Pieces	51	Рассчитано по интернет-сделкам
Ultima Online	Gold Pieces	83800	То же
Asheron's Call	Pyreals	620000	То же
EverQuest	Platinum Pieces (PP)	270	То же
Anarchy Online	Credits	350000	То же
Project Entropia	Project Entropia Dollar (PED)	10	Фиксированный курс

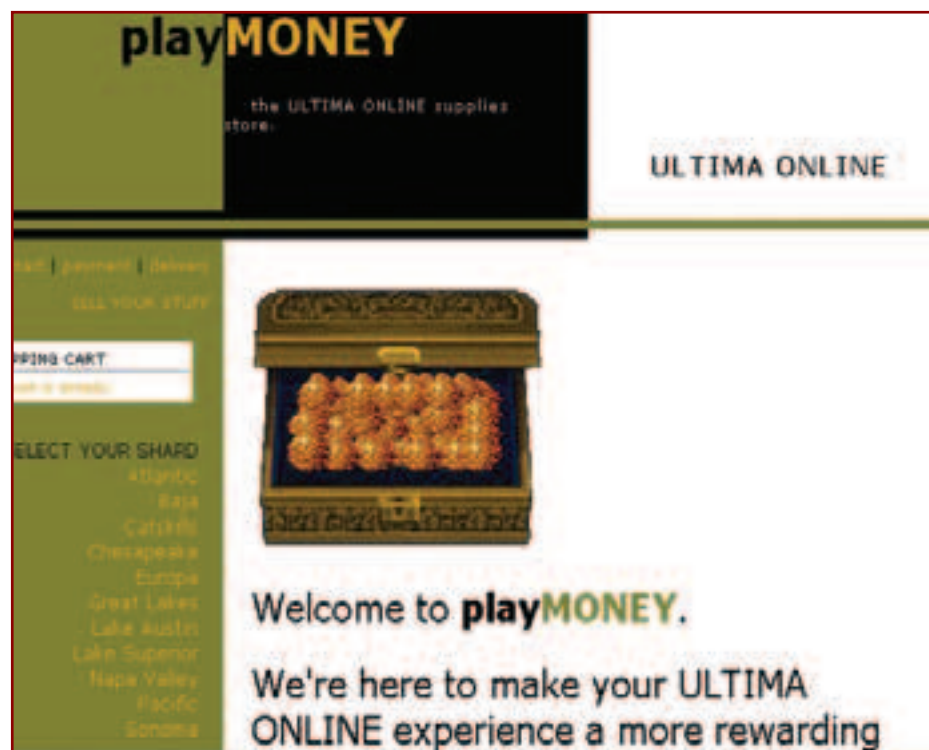
годаря внеигровой торговле они сразу попадают в элиту того или иного шарда. Более того, будучи платежеспособными, они придают новый смысл всей производственной и экономической цепочке игры, финансово оправдывая монотонный труд «старых» hardcore-геймеров по прокачке персонажей, обзаведению недвижимостью и добыче ресурсов.

Научный подход к «черному рынку»...

Теперь, уяснив правила и ставки

на рынке игровой торговли, пора вернуться к глобальному вопросу и дать слово профессиональным экономистам. Возможно, их мнение будет серьезно отличаться от того, как расценивают объемы и перспективы заработка в виртуальной экономике не обремененные специальными знаниями люди.

Что примечательно, бойкот торговли виртуальным товаром продолжался со стороны ученых вплоть до 2001 года. Ровно до того момента, как Sony, выручающая до 4 миллионов долларов в



❗ Проект Play Money — виртуальный памятник несостоявшимся надеждам разбогатеть на торговле нематериальными товарами. Диббел в итоге возвращается к честному писательскому труду

месяц на **EverQuest**, инициировала первые иски против катастрофически расплывшихся вокруг ее игры торговцев. Мотивировка корпорации была весьма прямолинейна — гильды «незаконно распоряжаются интеллектуальной собственностью компании», а значит — воруют. Эти попытки не привели к успеху, хотя и осложнили на какое-то время торговлю на **e-Bay** и **Yahoo**. Ориентируясь на Sony, владельцы других MMORPG предприняли схожие действия, но тоже не преуспели в полном искоренении ереси. Крупнейшие торговцы, вроде **BlackSnow Interactive**, держателя **CamelotExchange** (основной торговой площадки **Dark Age of Camelot**), отбивались и даже пытались переходить в контратаки. Та же **BlackSnow Interactive** погала в суг на **Mythic**, проиграла дело, и теперь **CamelotExchange** закрыт, (но торговля товарами **Dark Age of Camelot** от этого не прекратилась, если не возросла).

Вся эта шумиха, сопровождаемая многочисленными публикациями в сетевых и бумажных СМИ, привела лишь к одному результату — повышению интереса и рядовых геймеров, и профессионалов к виртуальной экономике.

И в самый разгар борьбы между пользователями, желающими торговать, и владельцами прав, препятствующими этому, появляется 40-страничный труд кандидата наук по экономике Эдварда Кастроновы (<http://business.fullerton.edu/ecastronova/Default.htm>), целиком посвященный сравнению экономик **EverQuest'a** и планеты Земля. Основная заслуга Кастроновы в том, что он впервые объединил гешефтские потоки, генерируемые игровой и внеигровой экономикой **EverQuest'a**, и применил для их анализа стандартные финансовые методики. Полученные цифры были немедленно растиражированы СМИ как сенсация, а вот солидные экономические издания — все как один — объявили бойкот зарвавшемуся ученому.

Уровень жизни в EverQuest? Чуть ниже, чем в России!

Что же такого необычного выяснил экономист? Оказывается, несколько

Можно ли заработать на безбедную жизнь, торгуя виртуальным добром в Рунете?

МАКСИМ ARTRUS ПРОНИН (ARTRUS@INBOX.RU), ОДИН ИЗ ОТЦОВ-ОСНОВАТЕЛЕЙ РОССИЙСКОЙ ОНЛАЙНОВОЙ RPG SHADOW WORLDS ([HTTP://WWW.SHADOW-WORLDS.ORG](http://WWW.SHADOW-WORLDS.ORG)): «Я сам знаю людей, которые занимаются продажей виртуальных вещей, гомов, прокачанных персонажей и зарабатывают на этом неплохие деньги. Причем люди эти живут в России. Речь, правда, в данном случае не идет о десятках или сотнях тысячах долларов, но для нашей страны и несколько сотен баксов — зарабо-

боток более чем хороший.

Самое интересное, что такие случаи имели место и в нашей **Shadow Worlds**, несмотря на ее бесплатность. Не так давно разработчики обсуждали вопрос о том, что некоторые игроки готовы перечислять нам деньги в обмен на артефакты. После непродолжительных дискуссий решено было подобные вещи не практиковать (я сразу был однозначно против). Но что мешает такому обмену между самими игроками? Единственное препятствие — трудности с гешефтским переводом.

Оценить рынок виртуального товара в Рунете довольно сложно, думаю, он не так велик. Он охватывает платные серверы **UO**, такие российские проекты, как **Shadow Worlds** и **Another World**. Возможно, что-то подобное будет и с отечественной «Сферой». Но о массовом явлении речи пока не идет».

ко лет назад, еще в самом начале **EverQuest'a**, 25-и летний геймер (средний возраст игрока в то время) добывал в игре виртуального добра на \$3,42 в час, его аватар стоил \$86, а накопления в банке составляли \$2140 (при пересчете игровой валюты PP — «кусочков платины» — по курсу «черного рынка» онлайн-аукционов). Для интереса, сравните с данными официальной статистики США за 1998 год: средний доход двадцатипятилетних составлял скромные \$9000 в год (черта бедности в те годы — \$8794).

Суммарный же валовой продукт **EverQuest'a** к 2001 году превышал \$135 миллионов или больше двух тысяч долларов на душу виртуального населения в год, что ставит такую экономику на одну ступень с реальной экономикой России.

Уже тогда 39% игроков **EverQuest'a** утверждали, что если бы они могли зарабатывать на жизнь достаточно, продавая предметы из **Norrath'a**, то наверняка оставили бы свое место работы или учебы.

Увы, виртуальная экономика не отличается стабильностью. Кастронова выявил существенное удешевление товаров и уменьшение индекса цен (дефляцию) с ростом количества играющих и выхода add-on'ов к **EverQuest'у**. Эта закономерность оказалась применимой и к другим онлайн-играм.

Сегодня средняя цена персонажа в большинстве проектов не выше \$200, что автоматически делает торговлю аватарами невыгодной даже для тех, кто зарабатывает всего \$5-10 в час. Да, сделок на специализированных западных аукционах заключается очень много — десятки тысяч в неделю, но средняя сумма транзакции колеблется в районе \$16-20 (Кастронова, **EverQuest**) и \$35-40 (Диббел, **UO**), а в Рунете с этим еще хуже. Да, годовые обороты западного «черного рынка» действительно достигают нескольких миллионов долларов по каждой игре, но стабильно зарабатывать на жизнь для большинства геймеров просто нереально. Это угол единицы вроде «Мистера Большого» и других таинственных ловкачей. Виртуальная валюта и экономика слишком неустойчивы, а полтора миллиона геймеров — слишком узкий и специфический рынок, чтобы выдерживать соревнование с реальными товарами и валютой.

Автор выражает благодарность всем персоналиям и ресурсам, оказавшим помощь в подготовке этого материала, и в особенности:

netwalker
(<http://netwalker.ckovalev.ru>)
UltimaSoft.ru
(<http://www.UltimaSoft.ru>)

✉ Сергей Долинский



Железный гид

Наши рекомендации

Наш ежемесячный перечень рекомендуемых компьютеров и периферийных устройств — это своего рода моментальный снимок компьютерной жизни. Каждый день ситуация меняется, производители выпускают новые процессоры, память, диски, периферийные устройства, графические платы. Только тем, кто постоянно находится в гуще событий этой индустрии, удастся более-менее адекватно отслеживать происходящее. Сходишь в отпуск на пару недель — и ты уже отстал от жизни, пропустил что-то новое. Тем не менее, мы делаем эти моментальные снимки — ради тебя, читатель. Мы понимаем, что ты, скорее всего, не имеешь возможности тратить драгоценное время на то, чтобы детально разбираться в особенностях новых технологий. Если ты не сумеешь найти в продаже устройство, которое мы рекомендуем, — разузнай об аналогах, выпускаемых другими фирмами. Так, одних только поставщиков системных плат насчитывается более десятка. Учти, что цены указаны приблизительно. Итак, поехали!



КОМПЬЮТЕРЫ

На основе процессоров Intel



ИЗДЕЛИЕ

МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА

TC Ultra 3200
Цена: 1400 \$ (без монитора)
Производитель: «Тайсу»

КОММЕНТАРИИ

TC Ultra 3200 — мощный, но не чрезмерно дорогой компьютер. В этой машине установлены быстрый процессор Pentium 4 с частотой 3,2 ГГц, 512 Мбайт оперативной памяти, отличная графическая плата Radeon 9800 XT и жесткий диск Seagate Barracuda с интерфейсом Serial ATA. Классный аппарат для работы и развлечений!

НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ

OFT «Графика»
Цена: 1027 \$ (без монитора)
Производитель: «Офис Техникс»

Тем, кого не интересуют трехмерные игры, возможно, приглянется этот крайне недорогой компьютер, собранный из комплектующих предыдущего поколения.

На основе процессоров AMD



ИЗДЕЛИЕ

МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА

Formoza 8240AXNF
Цена: 2700 \$ (без монитора)
Производитель: «Формоза»

КОММЕНТАРИИ

Наш фаворит среди компьютеров на процессорах AMD за месяц не изменился. Но учти, что сегодня внутри этой машины ты найдешь более быструю (чем раньше) версию великолепного процессора Athlon 64 FX.

НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ

Klondike SP
Цена: 650 \$ (без монитора)
Производитель: «Клондайк»

Дешево и сердито: на компьютере Klondike SP с процессором Athlon XP 1700 можно продуктивно работать и азартно играть, не беспокоясь о качестве и надежности машины.



Мини-платформы



ИЗДЕЛИЕ

МОДЕЛЬ ДЛЯ ПРОЦЕССОРОВ AMD

Shuttle XPC SN85G4
Цена: 335 \$
Производитель: Shuttle

КОММЕНТАРИИ

Держитесь, лилипуты! Отныне в миниатюрном конструктиве Shuttle XPC можно собрать компьютер на мощнейшем 64-разрядном процессоре Athlon 64.

НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ

MSI Mega 400
Цена: 300 \$
Производитель: Microstar

Музыкальный центр, совмещенный с компьютером. Звучит? Эта мини-платформа для Pentium 4 соержит встроенный FM-приемник и позволяет проигрывать музыкальные диски, не запуская компьютера.

ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА

Компьютер не разговаривает на человеческом языке, а человек не говорит на компьютерном. Общаться с машиной нам помогают периферийные устройства — клавиатуры, акустические системы, геймпады.



Проектор



ИЗДЕЛИЕ

МОДЕЛЬ ВЫШЕГО КЛАССА

InFocus ScreenPlay 777
Цена: 29999 \$
Производитель: InFocus

КОММЕНТАРИИ

Престижный кинотеатр у тебя дома? Потратив «немного» денег, ты обзаведешься шикарнейшим проектором, который превратит твой дом в классный кинозал.

Акустические системы



ИЗДЕЛИЕ

МОДЕЛЬ ВЫШЕГО КЛАССА

Harman Kardon SoundStick II
Цена: 269 \$
Производитель: Harman Kardon

КОММЕНТАРИИ

В прозрачном теле — чистый звук. Эти двухканальные домашние акустические системы из прозрачного пластика играют уверенно, чисто и ярко.

НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ

Jetbalance JB-421
Цена: 35 \$
Производитель: Jetbalance

Трехполосные акустические системы за \$35? Так не бывает! Мы тоже не верили, пока не увидели своими глазами и не послушали своими ушами. Несмотря на низкую цену, качество звучания вполне приличное.



ДЖОЙСТИК



ИЗДЕЛИЕ

НАШ ВЫБОР

❏ **Saitek Cyborg Evo**
Цена: 1750 руб.
Производитель: Saitek

КОММЕНТАРИИ

Быть настоящим киборгом мало кому захочется, разве что притвориться на несколько часов ради азартной игры за компьютером. Джойстик Cyborg Evo точно передает движение, превращаясь в продолжение рук игрока.

Рулевое колесо



ИЗДЕЛИЕ

НАШ ВЫБОР

❏ **MOMO Racing Force Feedback**
Цена: 130 \$
Производитель: Logitech

КОММЕНТАРИИ

Рулевое колесо MOMO — отличный пропуск в мир автомобильных симуляторов. Оно имеет прочную конструкцию, точно передает движение и никогда не жалует, если ты гонишь слишком долго.

Клавиатуры



ИЗДЕЛИЕ

ПРОВОДНАЯ МОДЕЛЬ

❏ **Multimedia Keyboard**
Цена: 30 \$
Производитель: Microsoft

КОММЕНТАРИИ

Приобретая такую клавиатуру, ты не ошибешься. Кнопки у верхнего края позволят тебе одним легким движением руки запускать любимые программы и заходить на секретные сайты в Интернете.

Беспроводная модель

❏ **CyMotion Master Solar**
Цена: 100 \$
Производитель: Cherry

Набор Cherry CyMotion Master Solar состоит из беспроводной клавиатуры и мыши. Кстати, клавиатура оснащена солнечными батареями, способными поддерживать аккумуляторы в заряженном состоянии.

МОНИТОРЫ

Тебе нравятся люди с приятной фигурой и красивым лицом? Тогда позаботься о стильном и качественном мониторе, ведь монитор — это лицо компьютера!



Мониторы всех типов



ИЗДЕЛИЕ

МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА

❏ **Sharp LC-M3700**
Цена: 5900 \$
Производитель: Sharp

КОММЕНТАРИИ

Этот 37-дюймовый гигант выглядит среди стандартных мониторов, словно Гулливер среди лилипутов. Более того, он способен посрамить многие телевизоры. Аппарат легко одновременно подключить к видеомаягнитофону, DVD-плееру и компьютеру. Да будет супер!

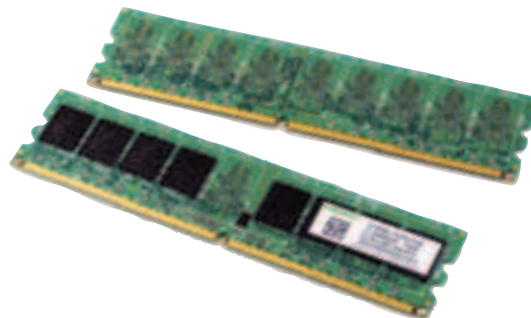
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ

❏ **Philips 107T5**
Цена: 140 \$
Производитель: Philips

Все познается в сравнении. ЭЛТ-монитор может выглядеть не столь модно, как плоская ЖК-панель, но по цене и качеству передачи движения он даст ей сто очков вперед.

КОМПОНЕНТЫ

Неизвестно, какими комплектующими пользовался Бог, когда творил первого человека. Собирая компьютер, убедись, что все его составные части качественные и надежны и, конечно же, хорошо стыкуются друг с другом.



Процессор



ИЗДЕЛИЕ

МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА

■ Athlon 64 FX-53

Цена: 800 \$

Производитель: AMD

НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ

■ Pentium 4 2,4 ГГц

Цена: 130 \$

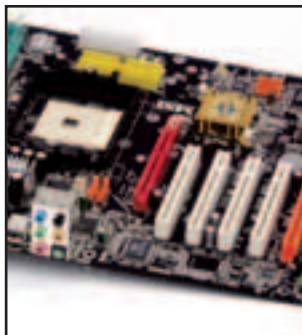
Производитель: Intel

КОММЕНТАРИИ

Ура, новый фаворит! Корпорация AMD выпустила усовершенствованный вариант процессора Athlon 64 FX-53 для гнезда Socket 939, работающий с нерегистровой памятью DDR400, а потому еще более быстрый, чем прежний.

Процессор процессору рознь. Pentium 4, например, может иметь ядра трех разных модификаций и шины с разной тактовой частотой. Для экономных покупателей мы рекомендуем Pentium 4 2,4 ГГц с частотой шины 800 МГц и ядром Northwood.

Системная плата



ИЗДЕЛИЕ

МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА

■ MSI K8T Neo

Цена: 133 \$

Производитель: Microstar

НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ

■ Sapphire Axion 1024-AA38L-02-SA

Цена: 75 \$

Производитель: Sapphire

КОММЕНТАРИИ

Если ты захочешь превратить свой 32-разрядный компьютер в 64-разрядный, тебе помимо процессора Athlon 64 понадобится системная плата MSI K8T Neo. Учти, что процессор должен иметь гнездо Socket 754.

Для маленького компьютера нужна миниатюрная системная плата формата Micro ATX, например, Sapphire Axion 1024. Поскольку она содержит встроенный графический контроллер Radeon 9100 IGP, ты сможешь обойтись без внешнего 3D-ускорителя.

Звуковые платы



ИЗДЕЛИЕ

ВНУТРЕННЯЯ МОДЕЛЬ

■ Audigy 2 ZS

Цена: 95 \$

Производитель: Creative

ВНЕШНЯЯ МОДЕЛЬ

■ Zalman ZM-RSSC

Цена: 44 \$

Производитель: Zalman

КОММЕНТАРИИ

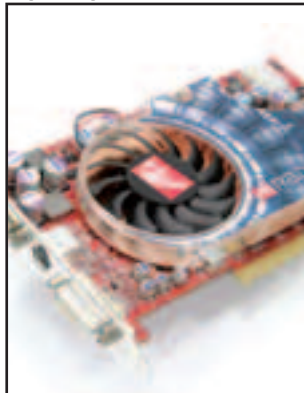
Звуковая плата Audigy 2 ZS расширит число аудиоканалов до восьми (семь широкополосных и один низкочастотный), создав реалистичную звуковую панораму.

Владельцу ноутбука не так легко обновить звуковую плату, как обладателю настольного ПК, но он может использовать внешний аудиоконтроллер, который подключается к USB-порту.



КОМПОНЕНТЫ

Графические адаптеры



ИЗДЕЛИЕ

КОММЕНТАРИИ

МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА

❖ **ATI Radeon x800 XT**
Цена: 500 \$
Производитель: ATI Technology

Новейший 3D-акселератор фирмы ATI оснащен 16 блоками обработки вершин и сверхбыстрой видеопамью. В большинстве тестов он дает вдвое лучшие результаты, чем прежний фаворит ATI Radeon 9800 XT.

ВЫБОР В СРЕДНЕМ КЛАССЕ

Radeon 9600 XT
Цена: 175 \$
Производитель: ATI Technology

Удачный выбор между максимальной скоростью смены кадров в трехмерных играх и экономией.

НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ

GeForce FX 5200 Ultra
Цена: 80 \$
Производитель: Nvidia

Графические акселераторы настолько быстро устаревают и дешевеют, что использование платы предыдущего поколения может оказаться очень разумным.

Жесткие диски



ИЗДЕЛИЕ

КОММЕНТАРИИ

МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА

❖ **Deskstar 7K250**
Цена: 250 \$
Производитель: Hitachi

Места на 250-Гбайт диске Deskstar 7K250 с интерфейсом Serial ATA хватит большинству пользователей. А если не хватит, вы сможете соединить два таких диска в RAID-массив.

НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ

Maxtor DiamondMax Plus 9
Цена: 100 \$
Производитель: Maxtor

Накопитель Maxtor DiamondMax Plus 9 (7200 об/мин) выгодно использовать в недорогих компьютерах.

Оптический накопитель



ИЗДЕЛИЕ

КОММЕНТАРИИ

МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА

❖ **Pioneer DVR-SK12D**
Цена: 395 \$
Производитель: Pioneer

Этот аппарат имеет внешнее исполнение, а потому может работать как с ноутбуком, так и с настольным компьютером. Считывать и записывать он способен буквально любые диски, кроме разве что виниловых грампластинок.

НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ

Sony DDU1621 16x
Цена: 30 \$
Производитель: Sony

Переходи на ди-ви-ди! Цены на накопители DVD-ROM приличных марок сегодня настолько низки, что остаются с одними CD-дисковыми уже просто неприлично.

Корпус



ИЗДЕЛИЕ

КОММЕНТАРИИ

МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА

❖ **LANmoto VA1000**
Цена: Нет данных
Производитель: Thermaltake

Меняй тяжелую сталь на легкий алюминий. Этот корпус предназначен для частой переноски по игровым соревнованиям, за рубежом называемым LAN party, поэтому он имеет облегченную конструкцию и надежную защиту от чужих рук.

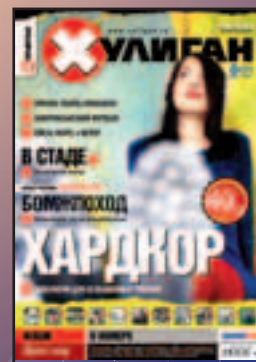
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ

Lokur Kadet White 881 USB
Цена: 47 \$
Производитель: Lokur

Если твой дом — твоя крепость, то твой корпус — твоя сила! Рекомендуем надежный и качественный корпус Lokur Kadet White 881 USB для сборки мощного компьютера с отличной расширяемостью.

2004
(game)land
ОСНОВАНА В 1992

ДВИЖЕНИЕ ВВЕРХ



КОНКУРС

По компу в руки

Победителю конкурса от Gigabyte



Скажите, а здесь будут сегодня собирать компьютеры?» — паренек лет четырнадцати приставал к людям. «Здесь, здесь». — «А вы все — тоже участники?». Интересно, а что еще может делать сонная толпа утром субботы у ступенек красноярского Дома Техники?

Более полутора сотен человек от 13 до 30 лет собрались 19 июня на очередной этап соревнования по сборке компьютеров, организованного компанией Gigabyte Technology при поддержке компаний R&K и «Ками-Красноярск».

К «телу» компьютера были допущены только те, кто смог правильно ответить на вопросы отборочного тура. Участникам гуманно было разрешено пользоваться мобильными телефонами — но даже несмотря на это никому не удалось одолеть все пятнадцать заданий.

В результате собственно сборкой занялось всего двадцать участников. Среди них была и юная барышня — Евгения Зубарева. Правда, несмотря на все усилия, поддержку зала и благосклонность судей выиграть главный приз соревнований — новенький компьютер, а что же еще? — ей не удалось. Победителем стал Тимур Гималетдинов, собравший компьютер за 5 минут 39 секунд (и ради этих пяти минут приехавший в Красноярск из Новосибирска).



Кроме компьютера победитель получил подарки от организаторов и спонсоров, а еще приглашение на финал соревнований акции «Собери и выиграй компьютер». Финал будет проводиться в сентябре этого года в Москве.

Издательский дом (game)land вручил Тимуре бесплатную подписку на один из компьютерных журналов. Остальные участники получили не менее ценные подарки. Следующие соревнования по сборке компьютеров пройдут в Перми, Екатеринбурге, Нижнем Новгороде, Казани и других городах России.

✉ **Максим Баканович**



НОВОСТИ

Plextor – отрага киномана

Трещите, киноманы! В компанию ПИРИТ (www.pirit.ru) поступила первая партия новейших 12-скоростных накопителей DVD3RW марки Plextor PX-712A. Производитель уверяет, что это самый быстрый DVD-комбайн на рынке, и в это сложно не поверить. Новинка записывает диск объемом 4,7 Гбайт всего за 6 минут, прожигая болванку DVD+R на скорости 12x.

Помимо DVD-Video это устройство может записать аудиофайлы, изображения и другие данные при любом стандарте записи (DVD+R, DVD-R, DVD+RW, DVD-RW, CD-R, CD-RW). А чтобы ты мог ночи напролет копировать голливудские блокбастеры, не разбудив родных, в Plextor PX-712A предусмотрен

бесшумный режим работы. Новинку даже можно назвать умной – встроенная система PowerRec распознает носитель и автоматически подбавляет скорость для оптимальной записи на конкретной болванке.

Благодаря технологии GigaRec на 99-минутные заготовки CD-R можно записать 1,2 Гбайт информации (вместо штатных 870 Мбайт), а на 80-минутные заготовки – 1 Гбайт (вместо 700 Мбайт). Только учти, что считывать получившиеся нестандартные диски на других накопителях будет нельзя. Программное обеспечение, поставляемое вместе с устройством (утилиты PlexTools, Ahead Nero, Ahead InCD, Nero Back It, PowerDVD, Pinnacle Studio SE), позволяет воспроизводить и запи-



Plextor PX-712A быстро справится с CD- и DVD-болванками

сывать MP3- и Wave-файлы, ретрагировать видеозаписи, а также сохранять содержимое жесткого диска.

Универсальный накопитель Plextor PX-712A совместим с любыми компакт-дисками и практически со всеми видами DVD-дисков, что избавит тебя от утомительной проблемы выбора того или иного формата.

Филипп Кузьмин

НОВОСТИ

ATI и Merlion ищут секретных агентов

Компания ATI Technologies Inc. (www.ati.com/ru) и ее представитель в нашей стране компания Merlion (www.merlion.ru) объявили о начале нового конкурса. С 30 июня по 15 сентября любая девушка может принять участие в соревновании «Найди агента Руби» и выиграть приз – поездку в Канаду с посещением Ниагарских водопадов и, что немало важно, штаб-квартиры ATI в Торонто.

Для участия нужно сфотографироваться в полный рост рядом с фигурой Руби в компьютерном магазине, участвующем в конкурсе. Цифровые фотографии (разрешение не меньше

1280x1024 точек) нужно отправлять по адресу ruby@merlion.ru, а печатные (10x15 см) – по адресу 121170, Москва, а/я 400, для Петровой М. В письме необходимо указать ФИО, обратный адрес, телефон (почтовый и электронный), а также название и адрес магазина, где была сделана фотография. Изображения участниц будут размещены на Web-сайтах компаний.

Так кто же такая эта таинственная Руби? Никто иной как новый образ ATI. По замыслу компании отныне каждый уважающий себя любитель игр должен связывать в уме графические платы ATI с этой красоткой.

Филипп Кузьмин

НОВОСТИ

JetBalance на вкус и цвет

Когда фирма пытается завоевать рынок, она тратит немалые деньги – в расчете на то, что они впоследствии вернутся за счет хороших продаж. Спешите воспользоваться этим.

В начале этого года на нашем рынке появились акустические системы новой марки JetBalance, самые разные – от недорогих бюджетных до полноценных домашних кинотеатров. Дабы укрепить свои позиции и погромче заявить о себе, компания решила далеко не ходить и устроила конкурс прямо на своем сайте.

С 1 июля по 31 августа на сайте www.jetbalance.ru пройдет маркетинговая акция «Идеальная пара» для ценителей качественного звука. Чтобы в ней участвовать, необходимо заполнить анкету, ответив на ряд вопросов, и выбрать иде-

альный цвет для мультимедийной акустики. Последний вопрос анкеты творческий – участники конкурса должны описать идеальную акустическую систему с точки зрения звука и дизайна. Огаривать победителей, как ни странно, будут все теми же колонками от JetBalance.

Филипп Кузьмин



Фонари для яркого звука

Клавиатуры и мыши

Ты обращал внимание, насколько хорошо машина выдает видео и звук, и насколько плохо она воспринимает твои команды? Видео на экране выглядит прекрасно, а вот скорость набора текста с клавиатуры не превышает нескольких символов в секунду. Мышь тоже не сильно спасает положение. Что касается систем распознавания речи, то им еще далеко до широкого внедрения. Техническая база для этого давно готова: в продаже имеются недорогие видеокамеры с интерфейсом USB и отличные микрофоны. Дело за «малым» – надежно работающими программами распознавания голоса, мимики и жестов. В чем же дело? В том, что компьютер используется особый символический язык, который очень сильно отличается от нашего. Переводчиком с человеческого языка на машинный работает программист. Бега в том, что программистов мало, их труд тяжел и кропотлив, а для каждого случая программу не напишешь.

Клавиатуры

На заре компьютерной эры производители клавиатур в первую очередь заботились об их надежности и долговечности. Особо отличилась фирма Cherry, она вот уже много лет использует в своих механических клавиатурах позолоченные контакты и гарантирует 100 миллионов срабатываний для каждой клавиши. Чтобы за

время эксплуатации написти на клавишах не стерлись, их наносят лазерным лучом.

С широким распространением недорогих мембранных клавиатур китайского производства ситуация изменилась. Вопрос надежности отошел на второй план – при цене 5-7 долларов за клавиатуру многие предпочитают менять ее, нежели ремонтировать и даже чистить.

Удивительно, но факт: для человека гораздо естественнее нажимать кнопки на баяне, чем на плоской клавиатуре, которая заставляет нас постоянно сгибать и переключать руки в запястьях. Исследования в области компьютерной эргономики привели к выпуску необычных по виду устройств с разделенным на две части клавишным полем и специальными упорами для запястий. В продаже появились «разломанные» на две части клавиатуры, в рабочем виде напоминающие священную для японцев гору Фудзияма. К сожалению, широкая публика не приняла столь радикальных нововведений. Однако исследования и разработки пропали даром – упор для запястий стал атрибутом многих современных клавиатур, за исключением самых миниатюрных и дешевых моделей.

Главная сегодняшняя тенденция клавиатуростроения – введение всевозможных дополнительных клавиш, функция которых – вызывать часто употребляемые пользователем команды. Потребителю предлагает-

Defender Gaming Keyboard:
клавиатура с игровым джойстиком





Беспроводные мышь и клавиатура используют общий приемник для связи с компьютером

ся множество клавиатур с кнопками управления медиапроигрывателем, браузером и программой электронной почты. Эти кнопки можно переназначать с помощью прилагаемой утилиты. Появились даже специальные клавиатуры для игр (в первую очередь стратегических), например, Thrustmaster Tactical Board.

Вторая тенденция – переход на беспроводные интерфейсы, буквально развязывающие пользователю руки. Кроме очевидных преимуществ у беспроводной клавиатуры есть и принципиальные недостатки. Она нуждается в регулярной замене батарей, а из-за отсутствия провода может свалиться игроку на ногу. Ой!

Третья тенденция – эксперименты в создании всевозможных гибридов. Мы уже писали о клавиатуре Defender Gaming Keyboard со встроенным игровым джойстиком. Фирма Creative, известная своими звуковыми платами Sound Blaster, недавно выпустила специальную клавиатуру для любителей компьютерной музыки. ProdiKeys имеет в арсенале 37 дополнительных музыкальных клавиш.

Мыши

В настоящих 3D-играх, которые еще даже не появились на свет, будут использоваться трехкоординатные

мыши, которыми игрок будет размахивать в воздухе, словно маг – волшебной палочкой. Но пока что мышь, увы, уныло катается по столу.

Если мышь нужна для работы, а не выпендрежа, обрати внимание на ее эргономичность. Она должна удобно помещаться в ладони и поддерживать ее, не вызывая напряжения в запястье. Датчикам движения следует быть в меру чувствительными, а кнопкам – не слишком жесткими, чтобы в момент нажатия указатель не сдвигался. Кнопки должны располагаться под указательным и средним пальцами.

Колесико для прокрутки текста изобрела и широко внедрила корпорация Microsoft. Некоторые фирмы сегодня идут дальше, оснащая свои изделия средствами прокрутки документов не только по вертикали, но и по горизонтали.

Традиционный механический манипулятор с шариком безнадежно устарел –

покупатели чаще выбирают оптические мыши. В гонке за благосклонностью потребителей фирмы одна за другой увеличивают разрешающую способность встроенного датчика с 400 до 800 точек на дюйм. Когда работаешь с текстовым процессором или играешь в

☞ Тише! Идет совещание



стратегическую игру, повышенное разрешение чаще всего мешает. Но для динамичных игр, требующих хорошей реакции, оно бывает очень кстати.

Заманчивое нововведение – беспроводные мыши, избавляющие нас от лишних проводов. Однако учти: они требуют подзарядки аккумуляторов и регулярно проваливаются в спячку ради экономии энергии батарей. Беспроводные мыши по конструкции и внешнему виду могут быть очень разными, хотя из-за необходимости иметь внутри батареи питания они имеют большие массу и размеры, чем их проводные собратья. В одних моделях приемник совмещен с базовой станцией, куда мышь устанавливают заряжаться «на ночь». Другие снабжаются дополнительным кабелем, через который поступает питание в процессе подзарядки батарей. Третьи устроены так, что пользователю приходится пе-

риодически извлекать аккумуляторы из мыши и вставлять их в зарядное устройство (иногда удобно совмещенное с приемопередатчиком).

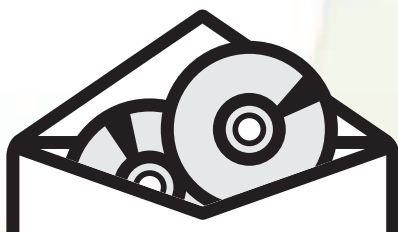
Последнее веяние в мышинной эволюции – увеличение числа кнопок до 8-10 штук. Дополнительным кнопкам можно задавать разные функции. Некоторые компании выпускают оригинальные мини-атюрные оптические мыши, предназначенные для владельцев ноутбуков. Например, оптические мыши Genius NetScroll+ Traveler Series мало того, что имеют яркую раскраску, так еще и сияют во время работы всеми цветами радуги.

Ассортимент мышей в компьютерных салонах и на рынках сегодня широк, как никогда. Выбирай на цвет и вкус.

☒ Иван Рогожкин



☞ Находясь на базе, мышь подзаряжает внутренние аккумуляторы



ИГРЫ

ПО КАТАЛОГАМ **e-shop**

GAMEPOST

с доставкой на дом

www.gamepost.ru

www.e-shop.ru

**РЕАЛЬНЕЕ,
ЧЕМ В МАГАЗИНЕ
БЫСТРЕЕ, ЧЕМ ТЫ ДУМАЕШЬ**



Counter-Strike:
Condition Zero



Lineage II:
The Chaotic Chronicle



Far Cry



Unreal
Tournament 2004



Doom 3



WarCraft III:
The Frozen Throne



Final Fantasy XI



Star Wars Galaxies:
An Empire Divided



World of Warcraft



Singles:
Flirt Up Your Life!

Заказы по интернету – круглосуточно!

Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru

с 09.00 до 21.00 пн – пт и с 10.00 до 19.00 сб – вс

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

e-shop
<http://www.e-shop.ru>

COMPUTER **GAMING** Russian Edition
WORLD



ДА!

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ
КАТАЛОГ PC И PS2 ИГР

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ:
101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ,

ИНДЕКС

ГОРОД

УЛИЦА

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: LG Electronics URL: www.lg.ru ЦЕНА: \$ 760

быстрокристаллический МОНИТОР

Не соглашайся на экран менее 19 дюймов

LG FLATRON L1930P

Бывалые игроки отлично знают, что старые ЖК-мониторы не слишком подходят для динамичных игр – наблюдать, как из-за инерционности жидких кристаллов за быстро движущимися предметами или активными противниками то и дело возникают «хвосты», размытости и прочие безобразия – удовольствие ниже среднего. У большинства выпущенных ранее ЖК-мониторов переключение каждого отдельного элемента изображения (пикселя) из состояния «открыт», когда он пропускает свет от расположенной за экраном лампы подсветки, в состояние «закрыт», когда он задерживает свет, происходит с задержкой от 30 до 50 миллисекунд. Для конторских задач такая задержка не имеет значения, но смотреть кино, а уж тем более играть на таких устройствах – сущее мучение; максимум, на что они годятся – просмотр фотопортретов и пасьянс.

Однако не все так плохо – прогресс не стоит на месте. В последнее время все больше производителей используют так называемые «быстрые» матрицы, в них переключение пикселей происходит в течение 20, а то и 12-16 миллисекунд. Среди подобных компаний – **LG Electronics**, которая не только проектирует дисплеи, но и сама разрабатывает их основу – жидкокристаллические матрицы. Совсем недавно она выпустила новую 19-дюймовую модель – **L1930P** из хорошо известной линейки **FLATRON**, которая, как показало проведенное нами тестирование, очень неплохо подходит на роль игрового аппарата.

Первое, что бросается в глаза после извлечения монитора из коробки: разработчики предусмотрели хороший набор всевозможных механиз-



19-дюймовый монитор LG FLATRON L1930P хорош для игр и работы на дому

мов, предназначенных для поворота, наклона, изменения высоты и других регулировок положения экрана относительно стола. Предусмотрена даже возможность поворачивать панель набок, переводя в портретное (вертикальное) положение. Пожалуй, единственное упущение конструкторов, способное немного огорчить, – невозможность поворота относительно вертикальной оси влево и вправо. Чтобы преодолеть это неудобство, придется развернуть монитор вместе с подставкой, но это, впрочем, вполне терпимо – согласись, в реальности вертеть экран приходится не так уж часто. Помимо удачной конструкции у **L1930P** есть еще один плюс – в задней части подставки предусмотрено место для установки двухпортового USB

концентратора. Его, впрочем, в протестированном нами образце не было, но ты при покупке сможешь выбрать экземпляр с концентратором.

Внешность монитора приятно впечатляет своей скромностью, функциональностью и отсутствием излишеств. Приглушенный светло-серый оттенок передней панели и практичный серый цвет корпуса придают аппарату довольно строгий вид, но не настолько, чтобы сделать его торжественно-неприступным.

Заявленные технические характеристики типичны для многих современных 19-дюймовых мониторов, но все же вызывают уважение – яркость экрана 300 кд/м², контрастность – 550:1, углы обзора по вертикали и горизонтали – 160°. Матрица, по заверениям разработчиков, об-

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: BenQ URL: www.benq.ru Тел.: (095) 937-8532 ЦЕНА: \$580 ВЕРДИКТ: 4,5

Пиксели, шагом марш!

Быстрый монитор с секретом

BENQ FP783

лагают весьма хорошим временем переключения пикселей – 16 мс, что пока еще редкость для аппаратов с большими экранами. Картинка выглядит вполне достойно – заядлые игроки будут довольны.

Для связи с компьютером аппарат оснащен аналоговым (VGA) и цифровым (DVI-D) разъемами, так что при определенной сноровке к нему можно присоединить сразу два системных блока и попеременно с ними работать.

Экранное меню изначально настроено на работу с русским языком, но даже если бы такового в перечне не оказалось, расстраиваться бы не пришлось – система проста, так что даже самый неискушенный новичок вряд ли запутается.

Качество изображения у нашего образца оказалось весьма неплохим, причем заметной разницы между картинками с аналогового и цифрового входа обнаружить не удалось. Читаемость текста на экране достаточна для повседневной работы без утомления зрения, даже с мелкими шрифтами. Лишь серый градиентный клин (плавный переход от белого к черному) выводился с проблемами в конце темной части – часть оттенков слилась в одну темную полосу, что должно несколько ухудшить качество изображения в тенях. Впрочем, заметного влияния на глаз обнаружить не удалось – отображение видео и высококачественных фотографии не вызвало нареканий – в этом аспекте по качеству монитор почти не уступает ЭЛТ-аппаратам.

По результатам тестирования монитор LG FLATRON L1930P можно смело рекомендовать домашним пользователям и любителям компьютерных игр – он оставит им немало приятных минут.

✉Александр Николов

Вердикт ★★★★★

Всем хороши ЖК-мониторы – и компактные, места на столе почти не занимают, и выглядят классно, интерьер облагораживают. Весят немного, переносить их легко. Никаких лучевых трубок в них нет, а потому рядом с ними может совершенно спокойно находиться любое устройство, которое излучает электромагнитные волны или создает магнитное поле – хоть колонки ставь, хоть сотовый телефон клади – и не бойся, что на экране появятся помехи. До недавнего времени у ЖК-мониторов был один недостаток: слишком большое время отклика мешало смотреть динамичные сцены в фильмах и играх. Но теперь проблема решена – компания BenQ выпустила аппарат со временем отклика всего 12 мс!

Теперь ты можешь смело менять свой старый и огромный ЭЛТ-дисплей на эту элегантную 17-дюймовую панель и не бояться, что в играх ты будешь чувствовать себя некомфортно из-за размазывающейся картинки. Кроме того, у этой модели в полном порядке и другие параметры. Отличный дизайн – монитор выполнен в светлых тонах и стоит на забавной подставке, как на ножках; углы обзора 160° по горизонтали и вертикали; разрешение 1280x1024 при кадровой развертке до 75 Гц. К компьютеру аппарат может подключаться через два порта – либо цифровой DVI, либо аналоговый D-SUB (оба кабеля входят в комплект поставки).

А еще у этого монитора есть небольшой секрет. Или сюрприз, называя как хочешь. Помимо того, что он показывает картинку (вот это ga!), он еще и служит концентратором шины USB 2.0.

Ты сможешь подключить к нему, например, мышь или клавиатуру, если у них короткий провод, который не дотягивает до системного блока, колонки, flash-диск... да много чего еще.

Есть и небольшой недостаток. Экранное меню не очень удобно в использовании из-за неудачного расположения кнопок управления на боку монитора. Закрыв на это глаза (ведь ты не очень часто пользуешься экранным меню?), мы рекомендуем монитор BenQ FP783 на все 100%. Малое время отклика, привлекательный дизайн,

на-



BenQ FP783: монитор для киноманов и любителей динамичных игр

личие портов USB – все это его несомненные достоинства.

Мы тестировали монитор FP783 в минимальном комплекте, но он может поставляться и в мультимедийном наборе, вместе с динамиками, которые прицепляются снизу и Web-камерой – она крепится сверху. ✉Сергей Никитин

Вердикт ★★★★★

Собираем недорогой игровой компьютер

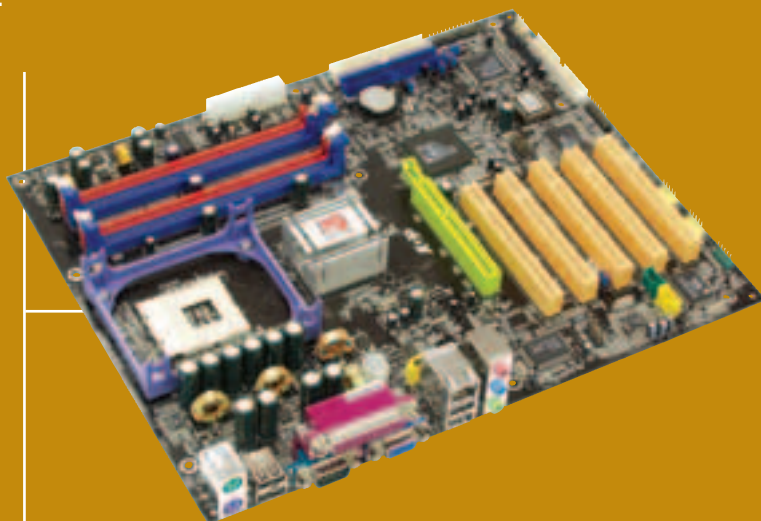
Хочешь стать творцом в прямом смысле этого слова? Предлагаем тебе начать с сотворения персонального компьютера ✕ Иван Рогожкин

Способен ли ты выложить тысячу долларов за компьютер, который будешь использовать не для дела, а для игр, а значит — он никогда не окупится? Если не способен, возможно, тебя заинтересуют наши советы, как с минимальными затратами собрать вполне приличную игровую машину.

ПРАВИЛО №1

ОБЗАВЕДИСЬ СИСТЕМНОЙ ПЛАТОЙ СО ВСТРОЕННЫМ ГРАФИЧЕСКИМ АКСЕЛЕРАТОРОМ

Используя подобную плату, ты сможешь не заботиться о приобретении отдельного 3D-акселератора. Выбирай такую плату, которая имеет AGP-разъем для расширения: если ты захочешь впоследствии модернизировать машину, ты сможешь установить в него мощный внешний графический контроллер. На момент написания этой статьи самым быстрым и самым современным чипсетом со встроенной графикой был ATI RS300. В нем имеется 3D-акселератор Radeon 9100IGP, совместимый с грайверами DirectX 9 и достаточно быстрый для большинства компьютерных игр. Мы для иллюстрации этой статьи взяли системную плату Sapphire Axion 1024-AA38L-02-SA.



ПРАВИЛО №2

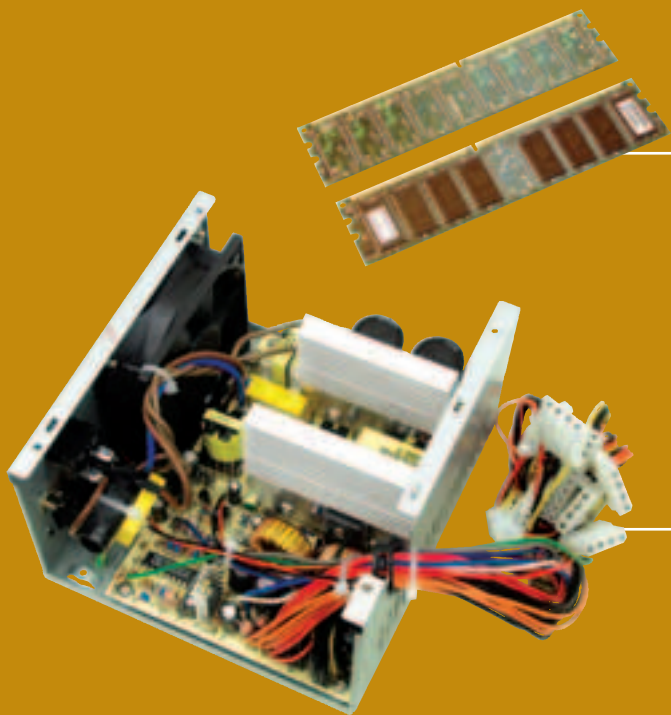
ВОЗЬМИ ПОБОЛЬШЕ ПАМЯТИ

Поскольку в машине со встроенным графическим акселератором одну и ту же память используют и процессор, и графический акселератор, позаботься о том, чтобы ее было достаточно. Мы рекомендуем приобрести два одинаковых модуля памяти DDR400 (PC3200) по 256 Мбайт. Тогда плата сможет работать в двухканальном режиме, обращаясь одновременно к обоим модулям.

ПРАВИЛО №3

НЕ ЭКОНОМЬ НА БЛОКЕ ПИТАНИЯ

Ты можешь воспользоваться любым корпусом, пусть даже бывшим в употреблении, только не экономь на блоке питания. Хороший блок питания, как говорят математики, НЕОБХОДИМОЕ УСЛОВИЕ надежной работы компьютера. Рекомендуем прочесть нашу статью «Выбираем корпус» (см. CGW/RE №4/2004, с. 128) — в ней ты найдешь мудрые советы по выбору блока питания. Учти, что недорогие корпуса могут иметь необработанные края штампованных деталей, о которые легко порезать руки — тогда собирай компьютер в перчатках.



ПРАВИЛО №4

ВЫБИРАЙ БЫСТРЫЙ ЖЕСТКИЙ ДИСК

Жесткие диски со скоростью вращения 5400 об/мин еще встречаются в продаже и стоят дешевле своих более оборотистых собратьев, но мы не приветствуем экономию на оборотах. Уменьшив цену системного блока на 5%, ты снизишь его скорость на 15-20%. Возьми лучше диск со скоростью вращения 7200 об/мин, он за файлом в карман не полезет.



ШАГ №1

УСТАНОВИ МОДУЛИ ПАМЯТИ

Аккуратно вставь модули памяти в DIMM-гнезда, предварительно сориентировав их так, чтобы выемка на нижней части модуля совпала с пластмассовым выступом в гнезде. Убедись, что фиксаторы на торцах гнезда защелкнулись. Не бойся приложить усилие. Для того, чтобы память смогла работать в двухканальном режиме (второе более быстрое, чем одноканальный), следует правильно выбрать гнезда. Как правило, нужно устанавливать модули в гнезда одинакового цвета, но на всякий случай загляни в инструкцию к системной плате.



ШАГ №2

УСТАНОВИ ПРОЦЕССОР

Подними рычаг на процессорном гнезде. Поверни микросхему процессора так, чтобы треугольная золотая метка оказалась у рычага. Аккуратно вставь микросхему в гнездо и опусти рычаг.



ШАГ №3

ВСТАВЬ РАДИАТОР В КОРЗИНУ

Аккуратно опусти металлическое основание радиатора в пластмассовую корзину, окружающую процессор. Убедись, что все четыре пластмассовых крючка на держателе радиатора находятся над пластмассовыми ушками корзины. С силой надави на держатель так, чтобы защелкнуть все крючки.



ШАГ №4

ПОВЕРНИ РЫЧАГИ

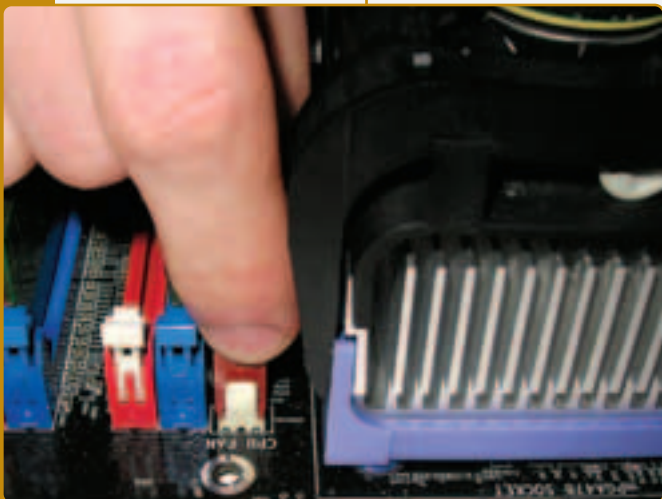
Одновременно и аккуратно поверни оба рычага на процессорном радиаторе. Здесь мы показали, как нужно устанавливать радиатор, который поставляется в комплекте в интеловскими коробочными процессорами. Если ты решишь воспользоваться другим радиатором, загляни в инструкцию по его установке.



ШАГ №5

ПОДСОЕДИНИ ВЕНТИЛЯТОР

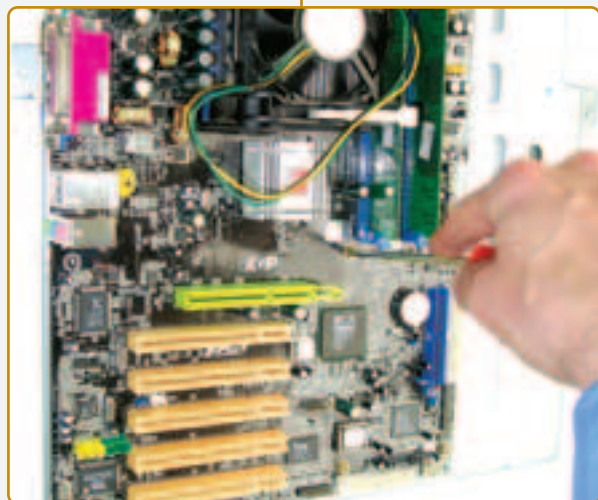
Подключи разъем процессорного вентилятора к гнезду CPU Fan. Это трехконтактное гнездо обычно имеет коричневый или белый цвет. Проследи, чтобы провода лежали аккуратно и не попадали в лопасти вентилятора.



ШАГ №6

УСТАНОВИ ПЛАТУ НА ПОДДОН

Извлеки металлический подгон из корпуса и закрепи на нем системную плату. При этом может потребоваться установить или удалить несколько винтовых стоек, в зависимости от вида корпуса и типа системной платы. Заворачивая винты, проследи, чтобы их головки не касались проводников на печатной плате. Если есть угроза такого касания, между головкой винта и платой проложи изоляционные шайбы.



ШАГ №7

СМОНТИРУЙ НАКОПИТЕЛИ В ОТСЕКАХ

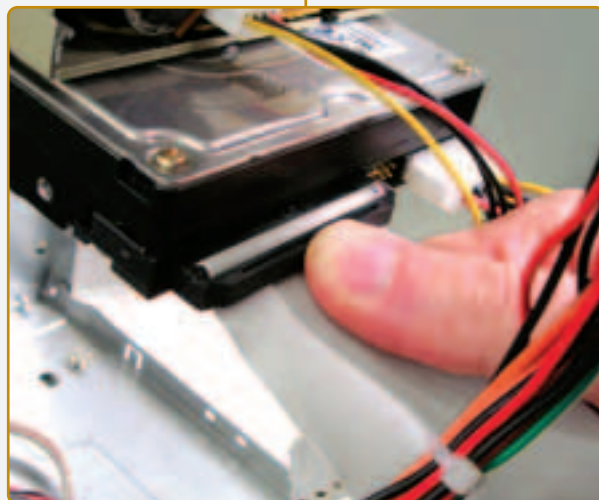
Установи накопители, которые ты будешь использовать, в отсеки для устройств. Если корзина для накопителей съемная, предварительно извлеки ее из корпуса. Зафиксируй устройства короткими винтами (глиннне могут повредить внутренности накопителей). Подключи кабели питания.



ШАГ №8

ПОДСОЕДИНИ ЛЕНТОЧНЫЕ КАБЕЛИ

Подключи ленточные кабели, поставляемые с системной платой, к оптическому накопителю, флоппи-дискетовому (если ты его используешь) и жесткому диску. Возможно, ты захочешь установить в компьютер жесткий диск с интерфейсом Serial ATA, тогда используй узкий ленточный кабель. Установи перемычки, определяющие режим работы накопителей «Ведущий/ведомый» (Master/Slave). Подробнее об этом см. CGW/RE, №1/2002, с. 90.



ШАГ №9

ПОДКЛЮЧИ РАЗЪЕМЫ ПИТАНИЯ

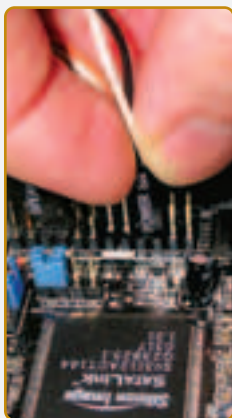
Поставь погдон рядом с корпусом и подсоедини к плате оба кабеля от блока питания. На некоторых новейших платах ты найдешь разъемы питания увеличенного размера (24 и 8 контактов вместо 20 и 4). К ним можно подсоединить и обычный блок питания, но рекомендуется специальный «усиленный» блок, промаркированный ATX12V 2.0.



ШАГ №10

ПОДСОЕДИНИ КАБЕЛИ ОТ КНОПОК И СВЕТОДИОДОВ

Теперь тебе нужно подключить тонкие провода, что тянутся от динамика и передней панели системного блока, где располагаются кнопки и светодиоды. Расположение контактов для подключения этих проводов уточни в документации к плате. Если на переднюю панель корпуса выведены USB- и звуковые гнезда, подсоедини и их.



ШАГ №11

ПОДКЛЮЧИ ВТОРЫЕ КОНЦЫ ЛЕНТОЧНЫХ КАБЕЛЕЙ

Подсоедини ленточные кабели к IDE-разъемам на системной плате. Кабель от жесткого диска должен попасть в разъем IDE1, от оптического накопителя — в разъем IDE2. Флоппи подключи к разъему FDC.



ШАГ №12

УСТАНОВИ ПОДДОН С ПЛАТОЙ В КОРПУС

Аккуратно вставь прилагаемый к плате металлический экран в прямоугольное отверстие на задней панели корпуса. Теперь устанавливай погдон с платой в корпус, следя за тем, чтобы разъемы вошли в отверстия в экране. Закрепи погдон винтами. Не торопись закрывать крышку системного блока — на случай, если ты что-то подключил неправильно.



ШАГ №13

ПЕРЕХОДИ К УСТАНОВКЕ ПРОГРАММ

Теперь тебя ждет довольно длинная цепь действий по настройке BIOS и установке программ на новый компьютер. Если ты не умеешь этого делать, призови на помощь друга-компьютерщика. После инсталляции операционной системы установи грайверы для системной платы и встроенных в нее устройств — например, звуковой микросхемы и контроллера локальной сети. Учти, что для встроенного 3D-акселератора Radeon 9100IGP подходят стандартные грайверы ATI Catalyst — их ты можешь взять с компакт-диска, который прилагается к нашему журналу. Не забудь также про грайверы DirectX.



Поздравляем! Ты самостоятельно собрал отличный компьютер! Поблагодари журнал CGW за ценные советы. В следующих номерах мы расскажем, как собирать компьютеры на новейших процессорах, которые к тому моменту объявит Intel.

Заменяем графическую плату

Сменить графический акселератор — все равно, что переехать из глубинки в столицу. Вместе с ожившими на экране играми ускорится и твоя жизнь, читатель ☒ Алексей Морозов

Ты уже слышал о скором выпуске Doom III и The Sims 2? Нет, нет — это не слухи, это чистой воды правда. Ждать осталось совсем недолго, а значит — стоит почесать в затылке и всерьез задуматься о замене устаревшего оборудования. Первым компонентом, требующим замены, в списке любого здравомыслящего геймера, без сомнения, должен быть графический адаптер или, как говорят в народе «видюха». Распрощавшись с несколькими сотнями вечнозеленых, заработанных тобой или твоими предками, ты осчастливишь продавца, получив взамен красивую коробку с графической платой и кучей CD. Красивая коробка — это розничный набор. Если же ты решишь купить OEM-вариант платы, предназначенный для сборщиков компьютеров, — красочной упаковки и игр в комплекте ты не увидишь, но зато сэкономишь десяты долларов или что-нибудь около того. Дальше начинаются заботы: нужно как-то установить новую плату. О последовательности этого процесса ты сейчас узнаешь. Читай внимательно!



ПРАВИЛО №2

ВЗВЕСЬ ВСЕ «ЗА» И «ПРОТИВ»

Стоит ли покупать топовую модель? Деньги есть — почему бы и нет. Если с финансами не все так гладко, как хотелось бы, можно остановить свой выбор на середнячке вроде Radeon 9600 или GeForce 5700. Иногда, конечно, им не достает прыти, но играть в Far Cry не спотыкаясь можно. Обрати внимание на комплектность поставки, быть может, она склонит чашу весов в ту или иную сторону.

ПРАВИЛО №1

ОПРЕДЕЛИ ФАВОРИТА

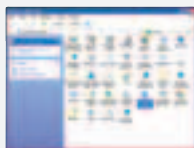
Основные производители микросхем для видеоплат всем хорошо известны: ATI и Nvidia. Известны и их изделия. Radeon или GeForce — вот в чем вопрос? Чтобы сделать правильный выбор и не жалеть о нем всю оставшуюся жизнь, повнимательнее почитай этот и другие номера нашего журнала, обращая внимание на результаты сравнительного тестирования графических адаптеров.



ШАГ №1

ДЕИНСТАЛЛИРУЙ СТАРЫЕ ДРАЙВЕРЫ

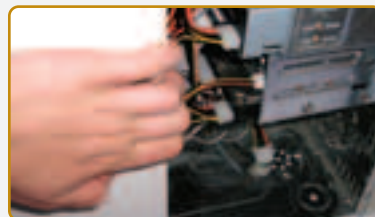
Дело за малым. Перво-наперво, избавляемся от старых драйверов. Это можно проделать через панель управления. Войди в раздел «Установка и удаление программ». Найди в списке название старого графического контроллера, выдели его и нажми кнопку «Удалить». Перезагрузи компьютер. Если ты застрял в каменном веке, и на твоём винчестере стоит система Windows 9x, то после перезагрузки экран предстанет перед тобой в разрешении 640x480 и 16-цветном виде. Не пугайся.



ШАГ №2

ОТКРОЙ КОРПУС

Перед заменой видеоплаты стоит обесточить компьютер, вырвать из задней стенки все провода и переложить чудо техники на операционный стол. Пока пациент расслабляется, подготовим инструментальный набор. По большому счету достаточно крестовой отвертки. Для начала разгерметизируем корпус, открутив винты, если таковые имеются. При отсутствии видимых крепежных элементов отчаиваться не стоит. Присмотрись повнимательнее, ты наверняка обнаружишь небольшую выемку, нажав или дернув за которую, получишь доступ к самому славному.



ШАГ №3

ОТЫЩИ АРР-ГНЕЗДО

Графический адаптер чаще всего «присасывается» к АРР-порту, но возможны и исключения в виде РСІ-гнезда. Не стоит отбрасывать и третий вариант — встроенную графическую микросхему. И такое бывает, но чаще в офисных компьютерах. Убедись, не осел ли в твоей квартире такой лазутчик. АРР-гнездо можно без проблем вычислить по расположению — оно находится дальше всех остальных разъемов от задней стенки компьютера. Обычно АРР-разъем коричневый, но может быть зеленоватым, оранжевым или на крайний случай фиолетовым. В отличие от РСІ-разъемов, АРР в большинстве моделей системных плат снабжен защелкой.

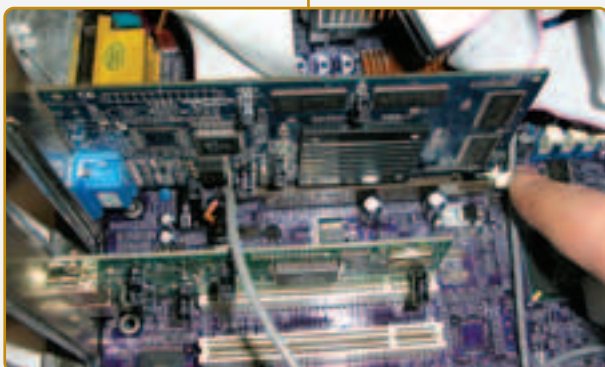


ШАГ №4

УДАЛИ СТАРУЮ ГРАФПЛАТУ

Как ты понимаешь, перед установкой новинки следует избавиться от железяки, отслужившей свой век. В дальнейшем ее можно продать на интернет-аукционе, использовать на кухне в качестве терки для морковки или погарить любимой школе. Ход действий выглядит следующим образом:

- * Отвинчиваем винт, который фиксирует видеоплату на задней стенке корпуса;
- * Отводим защелку на гнезде вправо, и тиски, которые так долго сдвигали видеоплату, расслаблены;
- * Резким волевым движением руки вырываем графический адаптер из АРР-гнезда, после чего переходим к следующему этапу.



ШАГ №5

ВСТАВЬ НОВУЮ ПЛАТУ

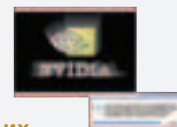
Освободив от упаковки, берем в руки свежее испеченную видеоплату, которая через считанные минуты начнет свою работу. Метко прицелившись, бросаем ее прямо в объятия АРР-гнезда. Берем в руки отвертку и туго затягиваем винт — пусть он навечно объединит системную и графическую платы. А закрепит их союз небольшая защелка. Наиболее совершенным графическим адаптерам может потребоваться дополнительное питание. Чтобы его подключить, нужно взять в руки свободный кабель от блока питания и вставить его в соответствующий разъем на видеоплате. Вот и все! Герметизируем корпус, подключаем необходимые провода и жмем на заветную кнопку Power. В будущем можно будет походить к распределительному щитку на лестнице и понаблюдать за молниеносными оборотами счетчика электроэнергии.



ШАГ №6

УСТАНОВИ НОВЫЕ ДРАЙВЕРЫ

Теперь тебе понадобятся драйверы, обитающие на прилагаемом к видеоплате компакт-диске. Включи компьютер, подожди, пока загрузится система и вставь диск в накопитель CD-ROM. Процесс установки драйверов предельно прост: везде нужно нажимать на кнопку Next или «Далее». Еще одна перезагрузка, и ты сможешь выбрать подходящее разрешение и цветовую палитру. Видеоплата готова к выполнению своих прямых обязанностей.



Итак, ты успешно обновил графическую плату. Ты — настоящий мастер! Не забудь поблагодарить журнал Computer Gaming World за полезные советы.

ТВОЕ ЗДОРОВЬЕ!

МИХАИЛ ШАХОВ



«Семья будет довольна»

По ту сторону экрана ты глотаешь их, чтобы стать сильнее, быстрее, здоровее. Мы разобрались, производят ли настоящие стимуляторы какой-нибудь эффект помимо похмелья

Таблетки Исцеления

ЛЕКАРСТВЕННАЯ ФОРМА

Красная, реже — синяя жидкость в хрустальном пузырьке. Ассоциируется с фиалом Галадриэли, а также — что не было предусмотрено дизайнерами — с рекламой отбеливателей и ультратонких прокладок.

РЕЗУЛЬТАТ

Здоровье восстанавливается, не поднимаясь при этом выше допустимого уровня. Всегда полумера — если тебя вынудили воспользоваться напитком исцеления, можно считать, что песенка твоя доигрывает последние такты.

ДЛЯ СМЕРТНЫХ

Аспирин (ацетилсалициловая кислота, Упсарин UPSA, анопирин). Скорее действует как успокоительное, но не как реальная помощь заболевшему организму — таблетка позволит тебе лишь побарахтаться на краю болезни (или Game Over'a).



Исцеляющие средства можно применять почти в любой проблемной ситуации — аспирин подходит для самоуспокоения при гриппе, простуде и отравлении; напиток исцеления помогает при проклятии, поражении файерболом или укусе ядовитой змеи из пещер Гадеса.

ПОБОЧНЫЙ ЭФФЕКТ

Аспирином можно отравиться насмерть, если выпить его пяток упаковок за раз. Принятие поушена Исцеления в пошаговых битвах занимает целый ход, и персонажа могут убить до того, как выпитое успеет принести пользу.

ГДЕ ДОСТАТЬ

В любой аптеке. Шмыгая носом, походи к фармацевту и прошептать cheat-код: «Мне бы тут это...». Внимание: если помимо шмыгания носом подмигнуть фармацевту, вместо аспирина тебе достанется упаковка контрацептивов!

Инъекция Силы

ЛЕКАРСТВЕННАЯ ФОРМА

Обычно синее, электрическое и в молниях. Переливается неоном, поблескивает искрами, осыпает вселенную волшебными брызгами, как вариант — плотоядно шипит в момент срабатывания инъекционной системы боевого скафангра.

РЕЗУЛЬТАТ

Кратковременно (пара минут, одна битва, один контакт) увеличиваются наносимые тобой повреждения.

ДЛЯ СМЕРТНЫХ

Любой допинг. Он почти никогда не действует мгновенно (за исключением естественного допинга — адреналина) и совсем никогда — без последствий. Ходят слухи, что в допинг-лист Международного Антидопингового Агентства WADA скоро будет внесен даже апельсиновый сок, в котором много глюкозы. Хорошо, хоть не манная каша, от которой вырастаешь большим и сильным.

ПОБОЧНЫЙ ЭФФЕКТ

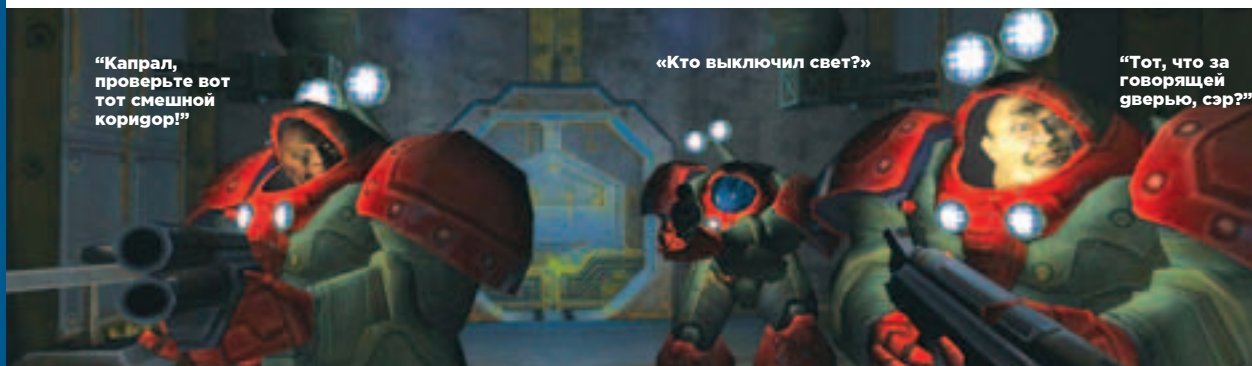
Пехотинцы Конфедерации в StarCraft'e зарабатывали бессонницу, потерю веса, тик, апоплексические удары, манию величия, галлюцинации, обширные внутренние кровоизлияния, повышенный износ мозговых клеток. Тебе светит: прекращение роста глинных костей, раннее половое созревание и тахикардия. В качестве аперитива — проблемы с потенцией. Уж лучше бы галлюцинации.

Пару лет назад в США у нескольких выдающихся спортсменов спросили: «Согласились бы вы принять пилюлю, гарантирующую золотую медаль, даже зная, что через пять лет умрете от этого?». Половина ответила: «Да».

www.wada-ama.org

ГДЕ ДОСТАТЬ

В Интернете (www.google.ru) и спортивных магазинах не всегда легально, но реально можно найти стероиды, анаболики и банальные протеиновые коктейли.



«Капрал, проверьте вот тот смешной коридор!»

«Кто выключил свет?»

«Тот, что за говорящей зверью, сэр?»

Пилюля Бессмертия

ЛЕКАРСТВЕННАЯ ФОРМА

Красная (белая) очень объемная бутылка: Бессмертие в пузырек не зальешь. Даосы выплавляли пилюли бессмертия; а по китайской древней легенде на Луне сидит заяц, который толчет порошок бессмертия в ступке.

РЕЗУЛЬТАТ

В Quake Бессмертие позволяет тебе прыгать вокруг оппонента с топором и рубить его, пока тот не умрет. Часто после такого акта унижения враг вызывает Бессмертного на реальную дуэль на пивных бутылках.

ДЛЯ СМЕРТНЫХ

Официальные секты, религии и медицина утверждают, что бессмертия во плоти не бывает. Это неприятно. Однако всегда остаются даосы с кинокарными таблетками и Дж. Буш Мл. с его лунной программой. Материалисты и женщины за тридцать уверены, что бессмертие можно обрести в потомстве. О том, какие синие пилюли применяются для продолжения рода, ты знаешь.

ПОБОЧНЫЙ ЭФФЕКТ

Чтобы выплавить кинокарную пилюлю, придется отправиться в монастырь. Это в Тибете (кругом китайцы, лежит снег и нет женщин — прим. редакции). Бессмертие в потомстве обойдется тебе тремя годами пеленок, двадцатью — бессонных ночей и расходами на содержание. Пожизненными. А жизнь у бессмертного вечная.



ГДЕ ДОСТАТЬ

Ду Фу (Яшмовая Башня), Ханьшаньсы, Байюньгуань — монастырей много, за пилюлями — туда. Если тебе угасает выплавить такие в Москве или рядом — пришли в редакцию парочку (зачеркнуто) десяток (зачеркнуто) блок на пробу. Виагра продается в аптеке, телефон Республиканского Центра Репродукции Человека — (095) 193-52-98. Если тебя куда больше интересует процесс, нежели результат — возвращайся к горным монастырям и лунному зайцу.

Флакончик Маны

ЛЕКАРСТВЕННАЯ ФОРМА

Дизайнеры (как и средневековые инквизиторы) считают магию делом нечистым и без кипячения лягушек и крокодилов невозможным. Это объясняет ядовито-зеленый цвет напитка в тонких бутылочках.

РЕЗУЛЬТАТ

Восстановление части потерянной маны и приобретение магических способностей. Общественность с нетерпением ожидает игр, в которых маги смогут не только работать с тонкими энергиями, но и решать задачи из высшей математики, тормозить на ходу паровозы, входить в горящие здания и, наконец, концентрироваться на собственном пупке с выходом в астрал.

ДЛЯ СМЕРТНЫХ

Традиционный абсент. Метать молнии и призывать дьявола после употребления угадается редко, но об-

щее настроение хаоса создается превосходно. Также могут проявиться навыки ментальной левитации. Еще один вариант, листья которого рисуют на погрозковых майках, не одобряется российским законом. Впрочем, хочешь летать — езжай в Нидерланды.



ПОБОЧНЫЙ ЭФФЕКТ

Абсент содержит до 75 градусов спирта и все, что к нему прилагается: опьянение, нестабильность в пространстве и похмелье. Что же до прочей зелени, основной вред от ее употребления заключается в потере самоконтроля вплоть до тюремного заключения.

ГДЕ ДОСТАТЬ

Сайт www.absent.ru — многое о «Зеленой фрее» можно почерпнуть из его закров. Сам-Знаешь-Что гостают либо Сам-Знаешь-У-Кого, либо в Нидерландах, Индонезии или Афганистане.



Предельно допустимая норма употребления алкоголя для человека — 6-8 мл водки на килограмм живого веса.

Если вчера вечером ты переоценил свою массу, сегодня вернуть тебя в строй можно только комплексом мер.

Превентивные меры: Если ты получил уже столько прямых попаданий текила-бума, что сбился со счета, мужественно прими грядущие последствия и аспирин. Он ускоряет выведение токсических веществ из организма и снимает головную боль. Если принять две таблетки аспирина сразу, утром будет легче.

Первая помощь: Алька-Прим или Алка-Зельцер —

именно эти слова нужно хрипеть утром после «Эй, сестричка...»

Растворить пару таблеток в стакане теплой воды и выпить. Принимать до 4 раз в сутки.

Стимуляторы: 1 ампула глюкозы (20мл), 1 ампула анальгина (2 мл) и 1 ампула кофеина (1мл) — вылить в чашку, употребить и запить большим количеством жидкости. В голове проявится, головная боль пройдет. Кофеин вызывает сердцебиение, поэтому дополнительно лучше принять обсебан или валокардин.

Самооблагдание: Его вернет Аллохол — он содержит активированный уголь, и потому помогает от тошноты.

Помощь туземцев: Народное средство — касторовое масло. Смешать 2 столовых ложки касторового масла в 1 стакане горячего молока, слегка остудить. Ничего не бойся. Это не слабительное.

Лимонад Сопротивления

ЛЕКАРСТВЕННАЯ ФОРМА

Синие батарейки для энергетического костюма; разноцветные и разнокалиберные бутылки.

РЕЗУЛЬТАТ

Повышается стойкость, которая добавляется к естественной защите и действует до тех пор, пока персонажа не собьет кто-нибудь негодный.

ДЛЯ СМЕРТНЫХ

«Иммунал». Витамин С. Солнце, воздух и вода. Водка с перцем, наконец! Все, что улучшает сопротивляемость организма болезням, бактериям и вирусам, можно считать аналогом Напитка Сопротив-

ления и всячески рекомендовать к употреблению.

ПОБОЧНЫЙ ЭФФЕКТ

Игровые варианты зелья абсолютно безопасны — персонажи игр лишены возможности злоупотребить перцовкой. Реальные аналоги безвредны в разумных дозах.

ГДЕ ДОСТАТЬ

Водку с перцем — у деревенских умельцев или, если важен факт, а не результат, на полке супермаркета. Витамин С содержится в лимонах и пластмассовых баночках (100 граже), «Иммунал» можно приобрести в аптеке.



РАЗРЕЗАЙ И ВЛАСТВУЙ

«Ножички» — не игра, а осознанная государственная необходимость.

Р.Сусенко, ветеран ФПС России

Самцу веками приходится защищать свою территорию от посягательств. Реализовать свои древние инстинкты может любой половозрелый мужчина, умеющий играть в «ножички». Через несколько минут и ты станешь одним из них.

Игру в «ножички» (также ее называют «земельки» и «пальчики») специалисты относят к разряду сложных игр, рекомендуемых лицам с техническим образованием. Игроки развивают тактические и стратегические навыки мышления, тренируют микровысживания и учатся выдержке.

Подготовка

Стоит учесть, что ножичек втыкается из положения сверху вниз. Это облегчает тренировку спортсмена. Общая рекомендация несложна: прежде всего, отработай удобный хват ножа за рукоять — или за кончик лезвия, если ты хочешь обзавестись изящным вращением ножа в полете. Как отмечают опытные игроки, для удачного броска достаточно просто взять ножичек в руку и бросить его так, чтобы он воткнулся в цель.

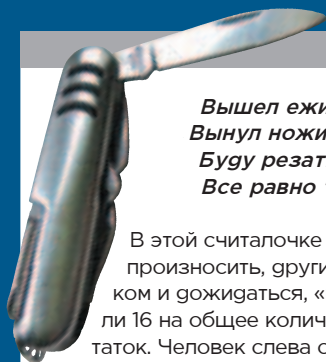


Метание ножа производится от плеча и всем телом. Категорически не рекомендуется поворачивать нож в момент броска, лучше позволить ему самому выскальзывать из руки. Настоящие мастера имеют в запасе несколько специально отцентрованных ножей, рассчитанных на метание в самые разные грунты. Энтузиасты изготавливают собственные ножички из рессорной стали (или стали марки 40х13 с твердостью 46-48 единиц по Роквеллу).



Матчасть

Для начала нужно выбрать участок местности, который станет игровым полем. Наиболее привлекательной площадкой считается незаасфальтированная парковка или газон перед офисом. Затем между участниками намечается и очерчивается лезвием ножа круглое пространство, в дальнейшем разделимое на равные секторы по числу участников. Так появляются настоящие «государства», вступающие в борьбу, цель которой — охрана собственной территориальной целостности и проведение политики посягательства на чужую. После раздела территорий каждый играющий обязан устранить существенные недос-



*Вышел ежик из тумана,
Вынул ножик из кармана,
Буду резать, буду бить,
Все равно тебе водить.*

В этой считалочке 16 слов. Когда ты будешь ее произносить, другие игроки будут стоять кружком и дожидаться, «на кого покажет Бог». Раздели 16 на общее количество игроков и запомни остаток. Человек слева от тебя — точка начала отс-

чета. Если остаток равен нулю, начинай произносить считалочку с этого человека. Если остаток равен единице — считай с себя. Остаток 2 — с соседа справа. Чем больше остаток, тем правее будет стоять человек, на которого тебе нужно указать первым для победы. Очередность бросков можно определить и более изощренным методом. Ножичек складывается так, чтобы рукоять и лезвие составляли прямой угол. Первым в очереди становится игрок, которому удастся воткнуть эту раскладушку в землю.

татки в своем государстве. К таковым относятся ветки, камешки, битое стекло и любые посторонние предметы, затрудняющие метание ножичка. Далее все игроки сообща (например, общим голосованием) выбирают, каким именно ножичком будет вестись игра, либо принимают решение играть каждый своим инвентарем. После специальной считалочки, которая определяет очередность действий игроков, первый из них, стоя на территории своего «государства», старается воткнуть ножичек в соседствующую державу. Важнейший признак успешного броска — ножичек, воткнувшийся в грунт так, что плоскость лезвия отстоит от земли на расстояние не меньшее, чем ширина двух пальцев самого упитанного игрока (или глина спички, если игроки отказываются определять собственную упитанность). Чем ближе положение воткнувшегося ножичка к абсолютной вертикали — тем успешнее осуществлен бросок. Играющий, добившийся нужного результата, получает право внеочередного броска, наращивая свою территориальную мощь с каждым успешным заходом. Если ножик не воткнулся, упал или попал на свою территорию, равно как и за пределы круга — играющий теряет ход и передает его следующему соискателю мирового господства. По итогам хода играющий чертит на земле линию, забирая себе либо меньшую, либо примыкающую к своей территории часть земли соперника. В некото-

Как отмечают опытные игроки, для осуществления удачного броска достаточно просто взять ножичек в руку и бросить его так, чтобы он воткнулся в цель

рых командах действует правило, позволяющее не засчитывать бросок, по итогам которого играющий не может ничего присоединить к своей территории. В случае если «государство» оказывается отрезанным от границ игрового круга, хозяин «островка» должен метать ножик с закрытыми глазами, но два раза подряд. Если плоскость лезвия делит сектор на примерно равные части, игроку полагается поинтересоваться у владельца — какую именно часть территории тот готов передать новому хозяину.

Участник, растерявший большую часть своего государства, выбывает из игры в тот момент, когда не может простоять на территории личного надела хотя бы на одной ноге. В то время, пока все остальные хором считают до десяти. Впрочем, практика показывает, что небольшой участок территории — не всегда минус. Явное преимущество крохотного сектора — сложность попадания в него лезвием. Победителем считается игрок, присоединивший владения всех соперников к своему начальному сектору. Обычно после завершения игры общественный ножичек доверяется для хранения именно ему.





«Каждое живое существо окружает себя пространственной средой, в которой оно чувствует себя в безопасности — и границы которой бгительно защищает. Человек, играющий в «ножички», действует иррационально, повинаясь одному из самых древних инстинктов — территориальному», — утверждает ветеран российской пограничной службы Роман Сусенко. Современные ученые, по своему обыкновению, обвиняют во всем тестостерон.

Жульничество

В отдельных игровых коллективах популярностью пользуется обычная отвертка или напильник треугольного сечения со снятой деревянной рукоятью. Ветераны «ножичков» не признают за ними права на использование в качестве инвентаря — отвертка не имеет плоскости, вдоль которой производится передел границ, а напильник изначально имеет центровку, при которой воткнуть его в землю не составляет труда даже новичку. Также отмечались случаи, когда играющий старался бросить нож на свою территорию — с тем, чтобы выковырнуть из нее лезвием кусок земли, затруднив последующие броски в поврежденную поверхность. Такое поведение наказывается потерей хода или гвух, а также восстановлением поверхности силами правонарушителя.

Изящный финал

В некоторых вариациях игры введена обязательная серия усложненных бросков в финале: «с плеча», «с подбородка», «с носа», «со лба», «с пальчиков», «рюмочка», «вилочка» и «роспись». Последний бросок — «роспись» — считается одним из наиболее престижных. Игрок должен воткнуть нож в землю, держа его за кончик лезвия, так, чтобы он в полете сделал как минимум половину оборота. Если игроку удастся осуществить последний бросок именно так — он признается однозначным почетным победителем.



В НОМЕРЕ:

- + SYMBIAN - смартфоны**
Тестирование ВСЕХ моделей, представленных на рынке
- + ВЫБИРАЕМ БЕСПРОВОДНЫЙ НОУТБУК**
- + ШАГ ЗА ШАГОМ**
 - Смотрим DivX на Pocket PC
 - Создаем мультипликацию на Palm OS
 - Настраиваем почту на SYMBIAN-смартфоне
- + ОБМЕН ОПЫТОМ**
 - Организуем прямой доступ к ресурсам Palm OS
 - Разгоняем КПК

ЛЮБОВЬ К РОДИНЕ

ЕГОР ШУБАЕВ

НЕВОЗМОЖНОЕ — ВОЗМОЖНО. СТАНЬ ФАНАТОМ РОССИЙСКИХ МАШИН С ПОМОЩЬЮ ПЯТИ ИГР ВООБРАЖЕНИЯ

Компьютеры постепенно проникают в российские автомобили. Но никто из программистов пока не подумал о реализации обратного процесса («Бумер» не считается). А ведь игры по мотивам отечественного автопрома — единственный ЧЕСТНЫЙ способ на нем заработать. Во всяком случае, тебе не придется лоббировать увеличение госпошлин на подержанные иномарки.

Экономическая стратегия в реальном времени; название лаконично: «Москвич». Дано: разорившийся автогигант. Задача: рассчитаться с многомиллиардными долгами и получить прибыль. В игре три уровня сложности. Простой: объявляем завод банкротом и распродаем его по частям (проблема — найти достаточно глупого покупателя). Нормальный: тычем курсором по всем опциям и пытаемся заставить работать конвейер — и понять, куда же все-таки делись деньги. Сложный — реструктуризируем долги, устраиваем порку рабочим (несколько уровней жестокости!); подарками, взятками и борзыми щенками привлекаем иностранных инвесторов.

частую лишен возможности увидеть, что произойдет во время аварии с его любимым «Запорожцем». Доступный выход — симулятор краш-теста с кровавым названием («Руль в ребрах»? «Одна нога здесь, другая — там»?..). Нам интересно знать, что станет с «шестеркой» (а точнее — останется от нее), если ее об стенку, да на скорости 140 км/ч (больше бедняжка обычно не выживает). А если любовое?.. с «Роллс-Ройсом»?.. Шутка ли, несколько тонн живого веса! А что будет с «Окой», если ее переедет «Камаз»? У тебя уже есть пара десятков заманчивых предположений, не так ли?

Черт-те что и сбоку бампер

Для творческой натуры — виртуальное дизайн-бюро. Только единицы патриотов-энтузиастов пытаются улучшить облик нашего автопрома. Кому-то удастся смастерить из 21-ой «Волги» роскошный кабриолет, сверкающий оленьим

Красиво бить не запретишь

Признайся, тебе, наверняка, нравится смотреть, как дорogie иномарки разбивают на краш-тестах. Ну, знаешь, машина всмятку, стекла вдребезги, пассажиры-манекены презабавно дергаются в пластиковой агонии... Российский автолюбитель за-



хромом. У кого-то денег и вкуса хватает на то, чтобы навесить на «Девятку» спойлер, антикрыло - и голубые люминисцентные огоньки на капот. Прежде чем набрасываться на свою «ласточку» с грелю и пассатижами, хотелось бы увидеть реализацию своих амбиций на мониторе. Может быть, кто-то придумает новые задние стойки для «Волг»-универсалов?



Крутой маршрут

Знаешь, сколько зарабатывает водитель маршрутной «Газели»? Автор этой заметки в свое время пожалел о напрасно потраченных в университете годах. Права-то я еще в школе получил — мог бы все это время стричь червонцы с пассажиров.

В «Дальнобойщиках» нам предлага-

Патриотизм — готовность пожертвовать для родины всем, если это не вредит вашему бизнесу.

Бернард Шоу

ют перевозить безжизненные грузы из точки А в точку В, попутно обгоняя конкурентов под монотонную музыку из радиоприемника. На платформе этой игры можно сделать отличный симулятор маршрутного такси. Носишься по городу, подрезаешь частников, перехватываешь пассажиров у рейсовых автобусов и зычным голосом (через опцию Team Command) кричишь «Кто еще не передал деньги за проезд?!». В качестве бонуса: полифонический акцент, тяжелые двери и возможность стихийноглохнуть на трамвайных путях. Главное — чтобы ни одна старушка не пробралась на льготное место.

ных иномарок, а сами не ездят на машинах хуже новенькой Audi A8. Кто же будет покупать «свое-родное»? Чтобы народное возмущение не выплеснулось на дороги, Госдума должна профинансиро-



БТР — оружие пролетариата

К вопросу о льготах. «Демократия по-русски» — это когда депутаты одобряют меры по ограничению ввоза погерь-

жан-

вать создание новой игры. «Дураки и дороги», жанр — экшн-рейнсинг. Сидя за рулем, ты носишься по виртуальному городу на бронетранспортере, МАЗе или паровом катке. Разыскиваешь BMW и Mercedes`ы с федеральными номерами. Показываешь, что такое равенство всех перед законом. За

Audi A8 открываются бонусные асфальтоукладчик и бетономешалка.

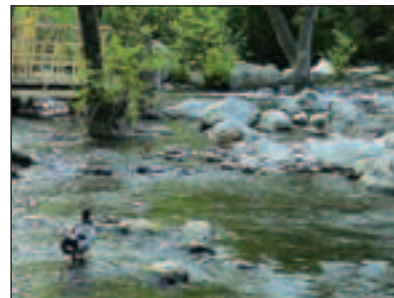




Смотри — к ахтерштевню привешивается руль, соединяемый цепями с румпелем и штурвалом!



Из-за своей американской шапочки Толя так и не смог научиться правильно сидеть по-турецки



И мы снова напечатали газетную утку



Вид из окна. Первый добежавший до пляжа забирает с собой в Москву пальму первенства



— А можно еще позвать тех двух парней у стойки?
— Желтый, ты че?!

КЕБАБЬЕ ЛЕТО С «1С»

Наш корреспондент тратит миллионы за морем

Семинар партнеров фирмы «1С» в Турции позволил мне стать миллиардером. За американский доллар, национальную валюту командирующихся, в аэропорту Кемера давали 1,5 миллиона турецких лир. Три дня общения с инсайдерами индустрии — и я научился с удивительной легкостью тратить девять миллионов на бутылку пива. У ребят из «1С» гела игут так же неплохо. В их разработке — 52 проекта, масса локализаций: Serious Sam Gold, Rome: Total War, True Crime: Streets of LA, Driv3r, Gothic 2 (обрати внимание: я потра-

тил еще несколько миллионов в холле гостиницы, чтобы добыть эту информацию). Направление PlayStation 2 развивается параллельно — и очень активно. Хотя, конечно, самыми активными были местные жители. Уличные торговцы получают удовольствие не от процесса подсовывания тебе нелепых сувениров, а от твоей привычки торговаться с порога. В салоне татуировок местный янычар напоил меня чаем, обменялся дюжиной забавных историй, сбросил цену в три раза — и сделал временную тату. Гуманный мастер решил, что сначала мне необходимо присмотреться, и

только потом делать настоящую. Присматривался я каждый день с 12:00 до 15:00 — смертельные часы для туристов, боящихся стать «хорошо прожаренными европейцами». Пресса сосредоточенно пряталась в тени и баловала себя прохладительным, фотографируя одиноких женщин и игровых работников. Вечером все участники выходили из тени для привычного развлечения — игры «Закрути роман с одинокой женщиной, приехавшей на курорт». Я не выиграл ни разу. Мне симпатизировали только замужние.

✉ **Анатолий Норенко**

СОБАКУ СЪЕЛИ!

Информационно-кулинарный отчет с выставки COMPUTEX TAIPEI 2004

Иногда людей заносит. Обычно это случается, когда они едут на автомобиле, говорят друг другу гадости, или вдруг обнаруживают в себе какие-нибудь противоестественные желания. К примеру, автору данного текста захотелось научиться потрещать пищу палочками. И ради этого бзика он позвонил в хорошую железную компанию ASUS — где, как известно, палочками владеют. Хорошая железная компания ASUS, то ли не желая гавать автору данного текста палок, то ли не вникнув в суть вопроса, посадила его на самолет и послала в дикую азиатскую страну Гонконг. А оттуда — еще дальше — на остров Тайвань, в город Тайбэй. Что удивительно, в это же время и в том же месте проходила всекитайская выставка высоких технологий — COMPUTEX 2004.

Ще-ще! Или самый емкий язык в мире

На Тайване жарко. И отличить европейца в толпе очень просто — по мокрым подмышкам и блестящей лысине. Так как лысины у меня нет, многие китайцы принимали меня за своего — по крайней мере, говорить со мной на таможне сначала пытались именно по-китайски. Потом по-японски. Потом по-корейски. Только убедившись в непроеходимой тупости белых мужчин, они заговорили по-английски. Так я узнал о существовании атипичной пневмонии. Борются тут с ней радикально — всех въезжающих заставляют заполнять странные желтые бланки с иероглифами. Еще я узнал, что китайский язык — очень емкий. Как мне объяснил ве-

сельный мужчина в такси, слово «ще-ще» означает «спасибо, большой господин, у меня есть девочки по 50 долларов». Позднее выяснилось, что все слова после «спасибо» были шуткой, и я больше не стеснялся говорить «ще-ще» встречным тайваньцам. Потому что тайваньский доллар меньше российского рубля.

Памяти Бобика-чу

Экзотика и обаяние китайской культуры сочетаются здесь с высоким культурным и социальным уровнем. Официант в кафе получает 1500 американских долларов, водит скутер, учится на юриста, знает 10000 иероглифов и готовит японское блюдо, название которого я не могу выговорить. Что-то вроде «такатамаки-шмаки». Очень



Морепродукты на ночном рынке выглядят кусаче. Жестокий мир — или они тебе или ты их



Личные вещи национального Тайваньского героя Сунь Ли. Большой души был человек



Нам только, что сообщили о трагической смерти корейского Бобика. Трудно сохранить лицо в такой ситуации



Азиатская мораль суроа. Дно бассейна с пираниями украшают кости не заплативших за билет в океанариум

Историческая справка

Тайвань — это суша, со всех сторон окруженная водой. А раньше — когда наши папы и мамы носили короткие штаны — была еще и со всех сторон окружена врагами. Главный враг — Китайская Народная Республика под предводительством Мао Цзэ Дуна, откуда в свое время слиняли все несогласные с коммунистическим строем китайцы. Их возглавлял некто Чан Кай Ши — сейчас его именем назван аэропорт в Тайбэе. Ким Ир Сэн и Чан Кай Ши, можно сказать, не ладили друг с другом, и потому организовали вооруженный конфликт. В его ходе маленький, но гордый Тайвань завоеваний капитализма не отдал и

смог отстоять свою независимость. Позже, когда Китай вновь потянул руки к острову (было это не так давно), выяснилось, что армия у «чанкайшистов» намного лучше и современнее китайской. Так получилось, что, являясь отдельным и абсолютно независимым государством, Тайвань так и не был признан «большими» странами — Россией, Америкой (она же НАТО) и, конечно, Китаем. При этом все трое активно торгуют с островом. Если соберешься заглянуть в гости — знай, что в Москве посольства Китая нет. Есть торговая палата, которая и выдает визы. А политика — вообще лицемерная штука.



Если подкрасться к девушке на Тайване сзади и ущипнуть за попу, то она посмотрит на тебя вот так...



Роботы-убийцы зорко наблюдают за поведением диких варваров с континента



Искусство китайской трапезы — не гать осьминогам уползти

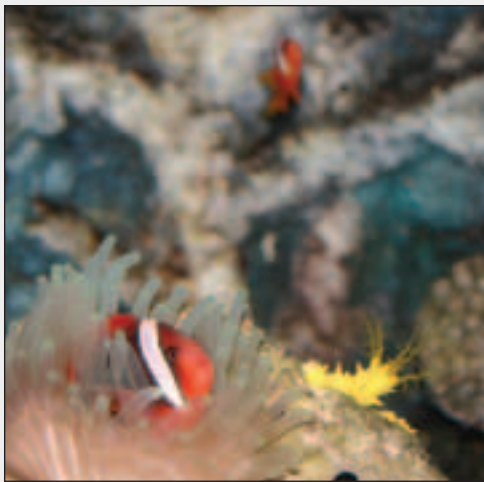


вкусно. На раскаленный металлический стол, вокруг которого сияют столующиеся, вываливаются мелко нарезанные продукты — овощи, рыба, мясо и прочие деликатесы вроде креветок, крабов и проращенных семян сои. Все это жарится и подается на фольге. Есть надо палочками — и обязательно заедать вареным рисом. В Азии вообще все надо заедать вареным рисом, особенно если ты европеец и с трудом переносишь острые блюда. Секрет в том, что «самый смак» содержится не где-нибудь, а в масле, которым приправляется все и вся. Именно потому — сколько ни заливай пожар во рту во-

гой — ничего не выйдет; масло не растворяется. Зато вареный рис охотно и быстро его впитывает. Мне удалось попробовать не только традиционную китайскую кухню (которая кстати тоже внутри себя делится на множество школ и направлений), но и корейскую, вьетнамскую и камбоджийскую. Особенно мне понравилась первая; я, а вместе со мной и гости с Украины, даже прослезились. Потому что, во-первых, было очень остро, а во-вторых, оказалось, что в числе прочих блюд мы съели собаку. Ее подали в каком-то красном бульоне в виде куска вареного мяса. И все подумали, что это говядина.

А еще они называли его земляным червяком...

Если ты любитель ночных перекусов, то Тайбэй — это твой город. На специальном рынке, который работает круглые сутки, можно отвежать свежего омара, трилобита или даже змею. На последних, как объяснил мне змеелов, у русских особенный спрос; считается, что мужчина, съевший змею, имеет такой же глиняный спрос у дам. Я ему не поверил, но змею все-таки заказал. Бедное пресмыкающееся переготовкой еще было живым. Развлекая толпу зевак, повар гразнил змею рукой. Та, выражая свое не-



Найди Немо



Так выглядит главный проспект мегаполиса



На выставке всем очень хотелось сфотографироваться хотя бы с одним журналом издательского дома game(land)

согласие стать ужином, громко шипела и норовила укусить мучителя за палец. Само собой, все болели за змею. Оказалось — зря; наигравшись, повар оттяпал животному голову, содрал шкуру и слил кровь. Потом мелко нарезал и пожарил в масле. На вкус змея оказалась весьма приятной. На запах — не очень. И с успехом у дам тоже пока какая-то задержка. На следующий день, желая как-то вернуть долг крови съеденному земноводному, я слопал лягушку, осьминогов и еще живую устрицу. Мне было плохо, и, наверное, покойная гадука очень радовалась, глядя на меня сверху из своего змеиноного рая. Змеи вообще очень мстительные.

Крошка-картошка, шаурма, чебуреки

Кстати, выставка COMPUTEX 2004 оказалась очень большой. Особенно по сравнению с ее организаторами. Китайцы низкорослы, но абсолютно не комплексуют по этому поводу. Жители Тайбэя вообще показались мне очень приличными и воспитанными людьми. К примеру, в метро, перед тем как войти в вагон, все выстраиваются в очередь по специальной стрелочке. Никто никого не пихает и не пытается заскочить в вагон с разбегу. Работают кондиционеры, и везде чистота идеальная.

Зато у нас в московском метро много мрамора.

Ты, наверное, погумаешь, что автор только и делал, что жрал и истреблял общественно полезных животных. Спешу оправдаться — это не так! Мне еще удалось искупаться в океане, побывать в океариуме, сплясать гопака на барной стойке в модной дискотеке, побывать в музее презервативов и выпить пол-литра знатного китайского самогона «гао-лян».

✉ Фёдор Усаков



Тайпэй со всех сторон окружают холмы. И там до сих пор прячутся партизаны

редакционная ПОДПИСКА!

COMPUTER
GAMING
WORLD
Russian Edition

ВНИМАНИЕ! БЕСПЛАТНАЯ

Курьерская доставка по Москве

Хочешь получать журнал
через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

Вы можете оформить
редакционную подписку
на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW + 2CD

6 месяцев - **600** рублей

12 месяцев - **1200** рублей

В стоимость подписки включена
доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость
подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в
редакцию копию оплаченной
квитанции с четко заполненным
купоном

или по электронной почте
subscribe_cg@gameland.ru
или по факсу 924-9694 (с
пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 107031, Москва,
Дмитровский переулок, д 4,
строение 2, ООО "Гейм Лэнд"
(с пометкой "Редакционная
подписка").

Рекомендуем использовать
электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Если мы получаем заявку после 5-го
числа текущего месяца, доставка
начинается со следующего месяца

справки по электронной почте
subscribe_cg@gameland.ru
или по тел. (095) 935-7034

В случае отмены заказчиком
произведенной подписки, деньги за
подписку не возвращаются

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка) Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE" с 2 CD

- ☐ На 6 месяцев, начиная с _____
- ☐ На 12 месяцев, начиная с _____
- (отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

индекс _____ город _____

улица, дом, квартира _____

телефон _____ подпись _____ сумма оплаты _____

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный московский банк , г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Платательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World"	
с _____ 2004 г.	

Подпись платателя _____

Кассир _____

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный московский банк , г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Платательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World"	
с _____ 2004 г.	

Подпись платателя _____

Кассир _____

Подписка для юридических лиц www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

Пока!

Один мой знакомый всегда читает детективы с конца — ему интересно знать, с чего все началось.

В нашем случае все началось с того, что на Дне Рождения нашего издательского дома читатели обманом вытащили из меня страшную клятву. Я пообещала, что в этом номере будут фотографии голых женщин.

Редколлегия решила: искать обнаженных красоток нам некогда — го сдачи номера осталось три дня. Меня вынудили принести подборку самых игривых своих фотографий, а главный редактор — как единственный, кто мог бы справиться — отобрал картинки шокирующего полиграфического качества.

Наслаждайся, дорогой читатель.



В гуше, 2145 Кб



В примерочной, 1189 Кб



Ребята, ну давайте хотя бы здесь нарисuem черный прямоугольник, а? — прим. Заболотной, 3045 Кб

А я буду наслаждаться открытием: высшая справедливость существует, и нам удалось это доказать. В июле мы накормили коллегу змеями, победили похмелье (смерть мы победили тоже, но это не так важно) и нашли разумное применение отечественным автомобилям.

Другая моя знакомая в детстве брала книжки с детективами у грузей, которым хотела мелко навредить, и писала на обложке имя убийцы. Сейчас она работает редактором в игровом журнале и придумывает выносы на обложку с героиней из «Саботажа».

Аг существует, и это еще одно доказательство существования высшей справедливости.

АННА ЗАБОЛОТНАЯ

редактор рубрики «Правда жизни»

САБОТАЖ: СВЕТЛОГО БУДУЩЕГО НЕ БУДЕТ. ОНО БУДЕТ МРАЧНЫМ, НО ИНТЕРЕСНЫМ

COMPUTER GAMING WORLD

COMPUTER GAMING WORLD

Russian Edition

№07(26), июль 2004

СТРАСТИ ПО MMORPG

ОНИ ОНЛАЙНОВЫЕ
ОНИ РОЛЕВЫЕ
ОНИ БЛИЗКО

Твое здоровье!
ДЕГУСТИРУЕМ
БОЕВЫЕ
СТИМУЛЯТОРЫ

Ножички
СПОРТ
ПОЛОВОЗРЕЛЫХ

ГАРРИ
VS
ГАРРЕТТ
НОВЫЕ THIEF
И HARRY POTTER
РАЗОБРАЛИСЬ
ПО-МУЖСКИ

TECH:

→ РАССКАЗЫВАЕМ:
КЛАВИАТУРЫ
И МЫШИ

→ ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД:
МОНИТОРЫ
LG FLATRON L1930P
BENQ FP783

→ СДЕЛАЙ САМ:
СОБИРАЕМ ИГРОВОЙ
КОМПЬЮТЕР. ЗАМЕНЯЕМ
ГРАФИЧЕСКУЮ ПЛАТУ

№07(26), июль 2004



(game)land
ISSN 1683-4739



0-6>

ВЫБОР БУДУЩЕГО



F 700B

Абсолютно плоский 17" экран,
идеальное соотношение
цена/качество



FL 1710S

17" ЖК монитор - совершенный дизайн,
воплощение передовых технологий

ТЕХНОТРЕЙД

МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания

г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

Акситек г. Москва (095) 737-3175
Аркис г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
Виртуальный киоск г. Москва (095) 234-3777
ДЕНИКИН г. Москва (095) 787-4999
Дилайн г. Москва (095) 969-2222
ИНЛАЙН г. Москва (095) 941-6161
КИТ Компьютер г. Москва (095) 777-6655
М.Видео г. Москва (095) 777-7775
НеоТорг г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
Никс г. Москва (095) 216-7001
Олди г. Москва (095) 284-0238
Радиоконфлект-Компьютер г. Москва (095) 953-5392, 953-5674
Сетевая лаборатория г. Москва (095) 784-6490
СтартМастер г. Москва (095) 967-1510
Ф-Центр г. Москва (095) 472-6401, 205-3524
CITILINK г. Москва (095) 745-2999
Desten Computers г. Москва (095) 785-1080, 785-1077
ELSIE г. Москва (095) 777-9779
ELST г. Москва (095) 728-4060
ISM г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
NT - Polaris г. Москва (095) 970-1930
ULTRA Computers г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
USN Computers г. Москва (095) 775-8202

ALTEX г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
Авиком г. Пермь (3422) 196158
Алгоритм г. Казань (8432) 365272
Аракул г. Нижневартовск (3466) 240920
Арсенал г. Тюмень (3452) 464774
ЗЕТ НСК г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
Интаит г. Томск (3822) 560056, 561616
Клосс Компьютер г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
Компания НИТ г. Биробиджан (42622) 66632
КомпьюМаркет г. Саратов (8452) 241314, 269710
Меморек г. Уфа (3472) 378877, 220989
Мэйпл г. Барнаул (3852) 244557, 364575
Никас-ЭВМ г. Челябинск (3512) 349402
Окей Компьютер г. Краснодар (8612) 601144, 602244
Ортторг г. Киров (8332) 381065
Прагма г. Самара (8462) 701787
Риан - Урал г. Челябинск (3512) 335812
Технополис г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
Фирма ТЕСТ г. Саранск (8342) 240591, 327726
Экселент г. Мурманск (8152) 459634, 452757

ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

FLATRON®
freedom of mind



Life's Good



FLATRON™
freedom of mind



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран

Размер точки 0,24 мм

Частота развертки 95 кГц

Экранное разрешение 1600x1200

USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

LCD - МОНИТОРЫ FLATRON®

ЛУЧШИЙ ДИЗАЙН ГОДА*



* Призер международных конкурсов IF Design 2003 и Reddot



L1520P/L1720P

- LCD-монитор с диагональю 15, 17 дюймов
- Футуристический дизайн
- Функция Light View
- Цифровой вход



T710BH/PH

- 17 дюймовый монитор FLATRON с плоским экраном
- Динамичный и функциональный дизайн
- Функции BrightView и BrightWindow
- Сертификаты по самым строгим стандартам TCO® 03



Функция LightView включает 3 режима: "день", "ночь" и "пользовательский". В режимах "день" и "ночь" есть режимы "текст", "фото" и "кино". Каждый из этих 6 режимов обладает уникальными параметрами настройки яркости и контраста.



Функция BrightView включает 4 режима: "текст", "фото", "кино" и "стандартный". Каждый обладает уникальными параметрами настройки яркости, контраста и цветовой температуры.



Функция BrightWindow позволяет выборочно регулировать яркость. Область оптимальной яркости можно создать, просто выделив ее мышью, а также свободно передвигать и менять ее размеры.



Москва: D.V. (095) 688-6130; Техноград (095) 970-1383; Рак (095) 230-6350; Фалькон (095) 150-83-30; DVM Group (095) 777-1044; MERLION-Denise (095) 787-4999; MERLION-Cellink (095) 744-0333; MERLION-Elise (095) 777-8779; MERLION-Lizart (095) 780-3266; Ф-Центр (095) 472-6401; Фортеза (095) 234-2164; NT Computer (095) 970-1930; POLARIS (095) 755-5557; Техноста (095) 777-8777; М.Видео (095) 777-7775; Меж (095) 780-0000; Зенитград (095) 500-0000/3107 (095) 728-4000; Раке (095) 236-8825; Техноград Компьютер (095) 363-8332; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; SKVD (095) 232-3324; Компания KMT (095) 777-6655; AG-групп (095) 745-5175; ISM (095) 718-4020; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Виртуальный киоск (095) 234-3777; USN Computers (095) 775-8262; Стар-Мастер (095) 935-3852; Асатек (095) 784-7224; Радиоселект Компьютер (095) 953-8178; Парал-Электроникс (095) 152-4742; Форум Компьютер (095) 775-7753; Деланс (095) 969-2222; ULTRA Computers (095) 775-7568; 775-5255; Тринити Электроникс (095) 737-8048; Ретград (095) 912-4224; **Санкт-Петербург:** Евклид (812) 107-4300; ДМ-Некс (812) 325-1105; Балаково: ВЕРЕСК (8453) 66-00-00; Барнаул: Майна (8552) 24-45-57; Белгород: Ифотон(822) 26-36-18; Байск: ПАРУС + (3632) 33-32-32; Владивосток: ВЛАДТЕХНО (4232) 22-89-77; ДНС (4232) 30-04-54; Волгоград: Техком (8442) 97-59-37; Воронеж: POLARIS (0732) 72-73-91; РМАН (0732) 51-24-12; Сана (0732) 73-32-32; Рет (0732) 77-93-39; Екатеринбург: Клокс (3432) 59-98-21; Компьютер без проблем(3432) 50-64-49; Ижевск: ГРАДИЕНТ (3412) 43-19-22; Иркутск: ГРАДИЕНТ (3952) 25-82-21; Казань: Алгоритм (8432) 36-52-72; Калуга: Лето Колея (8642) 56-49-23; Киров: Талантика (8332) 67-83-86; Краснодар: Окей (8612) 60-11-44; Углек (8612) 69-95-50; Красноярск: Альфа (3912) 211145; Бит-Индикс (3912) 56-06-99; Липецк: Ретград Тур (0742) 48-45-73; Мурманск: Экселент (8152) 45-96-34; Набережные Челны: ФОРТ-ДИАЛОГ-ТРЕЙДИНГ (8552) 59-80-61; Нальча: ООО "ЭЛСН ПЛД" (4236) 64-65-45; Нефтеюганск: Маринс Компьютер (34612) 40-002; Нижневартовск: Арктик (3466) 24-09-20; Нижний Новгород: АЛТЭКС (8312) 31-70-78; POLARIS (8312) 77-50-55; Боро-К (8312) 42-23-67; 42-97-32; Новосибирск: Компьютеры Орбита (3832) 49-51-24; Техноста (3832) 33-20-03; Калкс (3832) 30-51-33; Оренбург: КС-Центр (3532) 20-31-62; Пермь: Аванкс (3422) 19-61-58; Ростов-на-Дону: Зенит Компьютер (8632) 95-03-00; Технополис (8632) 90-31-11; Самара: Прагма (8462) 16-32-87; Радикет (8462) 34-54-30; Саратов: Фитта ТЕСТ (8342) 24-05-91; Саратов: КомпьютерМаркет (8462) 241314; Сыктыв: ТЕХНОДЕНТ (3462) 24-50-05; Тольятти: Омега (8482) 72-76-88; СЗ-люкс (8482) 37-79-77; Томск: Ителко (3822) 56-00-56; Тюмень: Арсенал (3452) 46-47-74; Компьютер (3452) 46-30-64; Уфим-Техника (3452) 29-00-30; Уфа: Меморек (3472) 22-09-89; Казань: (3472) 52-08-30; Хабаровск: ДМ-Амур (4212) 74-95-20; Омская техника (4212) 22-15-96; Контакт ОИП (4212) 29-41-68; Челябинск: Некс-36M (3512) 34-94-32; Рам-Урал (3512) 33-58-12

Информационная служба LG Electronics (095) 771 7678 • <http://www.lg.ru> • Информационный центр "LG" на "Торбушном дворе" (095) 737 9185, Федеральное агентство LG Electronics Л. Санкт-Петербург: пр. Зинькина, 132 Тел: 595-1979, 595-1978; Загородный пр., 31 115-5667, 319-4816; Кантемировская ул., 2 380-1583, 380-1584



COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

САБОТАЖ: КУЛАК ИМПЕРИИ ❖ ССТРАСТИ ПО ММОРПГ ❖ ТВОЕ ЗДОРОВЬЕ! ❖ НОЖИЧКИ

ИЮЛЬ • 07(26) 2004